Gamescom-Guide Gratis-Beilage: Hallenpläne & Tipps

EXKLUSIVE RABATT-CODES IM HEFT:
- **Battlefield 4 Digital Deluxe**-Edition für nur **19,99 Euro**
- **60 %** auf alle Spiele der **Need for Speed**-Serie!

PC Games

Wissen, was gespielt wird

EXTENDED

JETZT NUR 5,99€

RISEN 3

Komplett durchgespielt: Piranhas Rollenspiel im Vor-Test S. 40

MADE IN GERMANY

Nach den Crytek-Turbulenzen: Wie steht es um Deutschlands Top-Entwickler wirklich?

VOLLVERSION

LARA CROFT

AND THE GUARDIAN OF LIGHT

Action-Adventure mit Iso-Ansicht, jede Menge Rätsel, großartiges Level-Design + hoher Wiederspielwert!

PC Games AWARD Ausgabe 11/2010 85

+ 2 DVDs
- 40 HD-Videos
- 2,5 Stunden Laufzeit!

+ 16 EXTRA-SEITEN

Tipps & Mods für Divinity + XCOM

WELT EXKLUSIV

DIE SIEDLER

+ GAMEPLAY-VIDEO AUF HEFT-DVD!

KÖNIGREICHE VON ANTERIA

Blue Byte dreht auf: Baut EINE gigantische Siedlung – über Wochen und Monate!
Wichtig wie nie: Perfekte Kreisläufe • Alle Infos über Expeditionen, Helden u. v. m.

USK ab 16 freigegeben

AUSGABE 264
08/14 | € 5,99
www.pcgames.de

Österreich € 6,80; Schweiz sfr 10,50; Dänemark dkr 70,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,90; Holland, Belgien, Luxemburg € 7,00; Griechenland € 9,00







SACRED 3
HELDEN WIE WIR!
Werde Teil des Jahrtausende währenden Krieges um Ancaria und kämpfe als Seraphim oder einer der vier anderen Helden für die Freiheit!
LIMITIERTE ERSTAUFLAGE INKL. HAUPTSPIEL PLUS UNTERWELT & MALAKHIM DLC
Trailer anschauen!
AB 1. AUGUST
sacred3.deepsilver.com
PC
PS3
XBOX 360
keen
DEEP SILVER

... und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD







VOLLVERSION: LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

Lara Croft and the Guardian of Light ist ein Spin-off der bekannten Action-Adventure-Serie *Tomb Raider*. Ihr steuert die Heldin nicht aus der gewohnten Verfolgeransicht, sondern aus einer weit herausgezoomten, isometrischen Perspektive. Nachdem Lara im Dschungel versehentlich eine alte Gottheit wiedererweckt hat, müsst ihr diese nun davon abhalten, die Welt zu zerstören. Interessanter als die Geschichte ist Laras neuer Kumpel, Dschungelkrieger Totec. Denn er macht den wichtigsten Aspekt des Spiels möglich: den Koop-Modus. Das Abenteuer lässt sich nämlich sowohl alleine als auch im Team bestreiten. In beiden Fällen erlebt man zwar das gleiche Spiel, allerdings haben die Designer alle Rätsel und Fallen an die jeweilige Spieleranzahl angepasst. Zwar ist es auch schon solo ein Riesenspaß, sein volles Potenzial entfaltet es aber erst im sehr gelungenen Koop!

INSTALLATION/AKTIVIERUNG/MEHRSPIELERMODUS

Bei der Installation des Steam-Spiels müsst ihr online sein und es durch Eingabe der Seriennummer* mit eurem Steam-Account verbinden. Wenn ihr noch keinen habt, könnt ihr unter www.steampowered.com schnell und kostenlos einen erstellen. Euren persönlichen Steam-Code für das Spiel erhaltet ihr durch **Umwandlung der Nummer von der Codekarte*** im Heft.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows 7/Vista/XP, 3 GHz Intel-CPU/2,5 GHz AMD-CPU,1 GB RAM (XP)/2 GB (Vista/7), 7 GB HD-Speicher, Grafikkarte Geforce-6-Serie oder ab ATI 1300XT, DirectX 9.0c
Empfohlen: 3,4 GHz Dual-Core-CPU, 4 GB RAM, Grafikkarte mit 512 MB (NVIDIA Geforce ab Serie 7 bzw. ATI ab Serie 5)

FAKTEN ZUM SPIEL:

- Spin-off-Reihe zur bekannten Action-Adventure-Serie *Tomb Raider*
- Einzeln oder im Koop spielbar
- Durchdachter Koop-Modus mit an die jeweilige Spielerzahl angepassten Rätseln und Fallen
- 14 Levels, die mit optionalen Zusatzaufgaben und nützlichen Boni gespickt sind
- Überzeugendes Leveldesign
- Faire, clever designte Geschicklichkeits- und Rätselaufgaben
- Motivierende Jagd nach Items
- Eine Vielzahl an Schusswaffen und ein unendlicher Bombenvorrat
- Steuerung per Tastatur ist möglich; Gamepad allerdings empfohlen
- Sechs bis acht Stunden Spielzeit
- Komplett in Deutsch



INHALT DER 1. DVD

VOLLVERSION
· Lara Croft and the Guardian of Light

VIDEOS (TEST)
· Divinity: Original Sin · Knightmare Tower
· Lifeless Planet
· Plants vs. Zombies: Garden Warfare
· Shovel Knight · Spintires
· Valiant Hearts: The Great War

VIDEOS (VORSCHAU)
· The Division

VIDEOS (MAGAZIN)
· Games TV 24
· Meisterwerke: Doom
· Rossis Welt: Folge 70
· Vollversion: Lara Croft and the Guardian of Light
· XCOM: Long War

TOOLS
· 7-Zip (v.9.2.0) · Adobe Reader (v.10.0.1)
· VLC Media Player (v.2.1.3)

INHALT DER 2. DVD

VIDEOS (VORSCHAU)
· Battlecry · Die Siedler: Königreiche von Anteria
· Hellraid · Planetary Annihilation
· Risen 3: Titan Lords · The Forest

VIDEOS (MAGAZIN)
· Brutalität in Spielen – Muss das sein?
· Spielehighlights 2014
· Zukünftige Grafikperlen

VIDEOS (TRAILER)
· Assassin's Creed Unity – Der neue Held
· Assassin's Creed Unity – Koop-Modus
· Assassin's Creed Unity – Solo-Modus
· Assassin's Creed Unity – Story-Trailer
· Dead Island 2 · Doom · Dragon Age: Inquisition
· Far Cry 4 – Story-Trailer
· Far Cry 4 – Walkthrough · FIFA 15
· Grand Theft Auto 5 · Mass Effect 4
· Rise of the Tomb Raider
· The Witcher 3: Wild Hunt
· Tom Clancy's The Division – Story-Trailer
· Tom Clancy's The Division – Walkthrough

TOOLS
· 7-Zip (v.9.2.0) · Adobe Reader (v.10.0.1)
· VLC Media Player (v.2.1.3)

Vollversion
Lara Croft and the Guardian of Light
12 Test- und Vorschau Videos:
• The Division
• Meisterwerke: Doom
• Divinity: Original Sin
08/14 AUSGABE 264
EXTENDED



* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer Vollversion *Lara Croft and the Guardian of Light* erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (S. 66/67) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

INHALT 08/14

AKTUELLES

TEST

SERVICE

EXTENDED



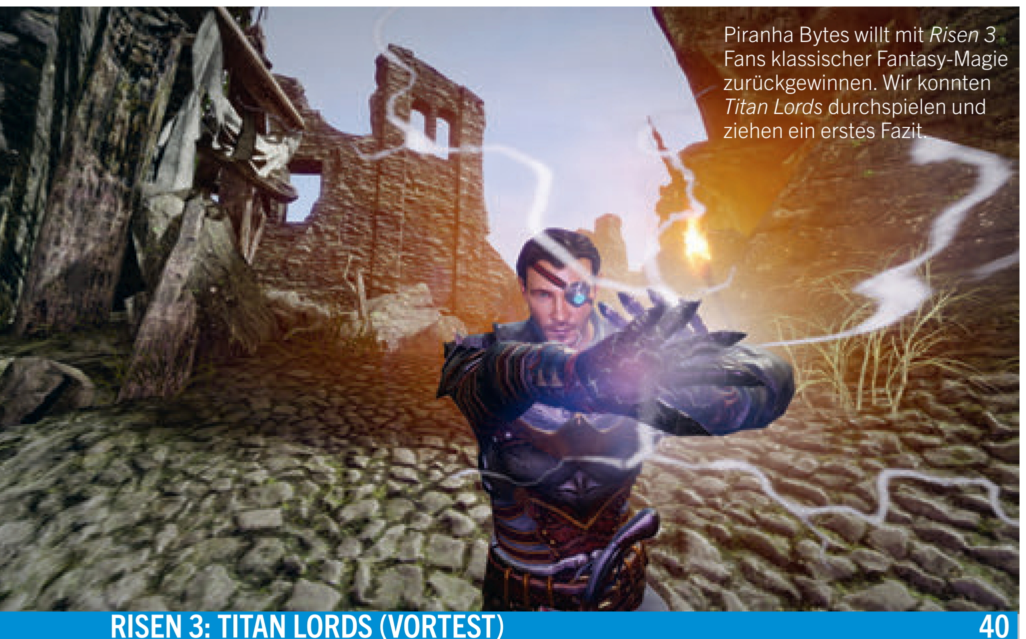
KNIGHTMARE TOWER 64



SNIPER ELITE 3 68



REPORT: MADE IN GERMANY 74



Piranha Bytes willt mit *Risen 3* Fans klassischer Fantasy-Magie zurückgewinnen. Wir konnten *Titan Lords* durchspielen und ziehen ein erstes Fazit.

RISEN 3: TITAN LORDS (VORTEST) 40

HARDWARE

MAGAZIN

VORSCHAU



SPIELE IN DIESER AUSGABE

EDITORIAL

Schöne Grüße aus Anteria


Petra Fröhlich, Chefredakteurin

MITTWOCH | 25. Juni 2014
Als einer von ganz wenigen Publishern hat Ubisoft nicht nur Blockbuster wie *Watch Dogs*, *Far Cry* oder *Assassin's Creed* im Sortiment, sondern pflegt auch mit Hingabe charmante Spielspaß-Perlen wie *Child of Light* oder *Valiant Hearts: The Great War* (Test auf Seite 54). Letzteres widerlegt auch die These, dass sich aus historischen Konflikten – hier der Erste Weltkrieg – ausschließlich krachende Shooter rausdestillieren lassen. Mehr davon!

DIENSTAG | 8. Juli 2014
Seit vielen Monaten arbeitet Blue Byte am neuen *Siedler* – heute erleben wir als weltweit erste Redaktion die nächste Generation der legendären Aufbaustrategie-Serie. Hatten wir vor dem Hinflug eher dezente Änderungen erwartet, überrascht uns das Team mit einem ganzen Bündel an fast schon revolutionären Neuerungen (mehr ab Seite 22). Wie *Die Siedler: Königreiche von Anteria* auf eurem Bildschirm aussehen wird, zeigt das exklusive Gameplay-Video auf der Heft-DVD.

SONNTAG | 13. Juli 2014
Weltmeister!

MITTWOCH | 16. Juli 2014
Nur noch vier Wochen bis zur Gamescom 2014 – und schon heute verkündet die Messegesellschaft, dass Tickets für den Gamescom-Samstag restlos ausverkauft sind. Wer also in Köln Spiele wie *Far Cry 4*, *The Witcher 3* oder *Dragon Age: Inquisition* erleben will, muss sich beeilen und sollte keinesfalls auf die Tageskasse hoffen. Welche weiteren Knüller es in diesem Jahr zu sehen gibt, erfahrt ihr im beiliegenden Gamescom-Guide und in der Vorschau ab Seite 16.

FREITAG | 18. Juli 2014
Bis zur letzten Minute hoffen wir auf das Muster zu *Sacred 3*. Doch das Action-Rollenspiel verpasst den heutigen Redaktionsschluss. Deshalb gibt's den Test zuerst auf pcgames.de, pünktlich zum Release am 1. August. In der Zwischenzeit empfehlen wir erfahrenen Fantasy-Rollenspielern das exzellente *Divinity: Original Sin* (Seite 48). Und Mitte August geht's Schlag auf Schlag weiter – dann erscheint *Risen 3: Titan Lords* (Seite 40).

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht euch
Euer PC-Games-Team

AKTUELLE LESERAKTIONEN



PC Games lesen lohnt sich – auch in diesem Monat.

In der Heftmitte findet ihr eine Code-Karte. Darauf enthalten: zwei Rabatt-Codes für den Download-Anbieter McGame. Der eine schaltet euch die Digital Deluxe Edition von *Battlefield 4* für unter 20 Euro frei; der andere gewährt 60 % Nachlass auf alle *Need for Speed*-Spiele. Eure persönlichen Rabatt-Gutscheine erhaltet ihr, indem ihr den gewünschten Code auf www.pcgames.de/codes eingebt. Alle weiteren Details findet ihr auf Seite 13 und auf Seite 21.



gamescom

Abonnenten finden in dieser Ausgabe einen Gutschein – einfach zur Gamescom mitbringen und am Computec-Stand in Halle 8 gegen ein kleines Präsent eintauschen. Außerdem nehmt ihr automatisch an der Verlosung eines Laptops teil. Alle Leser von PC Games sind ganz herzlich eingeladen, uns auf der Gamescom zu besuchen: Euch erwarten eine gemütliche Leserlounge, lebende Redakteure und attraktive Aktionen.

SO ERREICHT IHR UNS:



Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

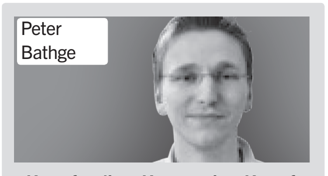
Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de



„Krautfunding: Korrumpiert Kartoffelsalat Kickstarter?"

Zack Brown hatte Lust auf Kartoffelsalat. Um ihn anzurichten, bat er auf Kickstarter.com um zehn Dollar – bei Redaktionsschluss hatten ihm bereitwillige Spender bereits über 50.000 Dollar zugesichert. Weitere absurde Beispiele: ein *Starcraft 2*-Spieler, der sich seinen Weg in den Profi-E-Sport finanzieren lassen möchte, oder Let's Player, die mit bis zu 1.000 Dollar ihren eigenen Youtube-Kanal aufbauen wollen. Kickstarter droht zum Sammelbecken für schräge Späße und Faulenzer auf der Suche nach Almosen zu werden. Schon jetzt fällt es schwer, zwischen all diesem Quatsch interessante Videospielkonzepte auszumachen. Rohdiamanten, die durch das Geld der Fans Feinschliff verpasst bekommen. Glücklicherweise erreichen die meisten der Müllprojekte nicht ihr Ziel und verschwinden schnell wieder. Ausnahmen wie Zack Browns Kartoffelsalat bestätigen die Regel.

HORN DES MONATS*
PETER BATHGE



Peter ist zum zweiten Mal in Folge der ganz große Wurf im wahrsten Sinne des Wortes gelungen. Die seit Ausgabe 05/02 für PC Games charakteristischen Illustrationen der Rubrikseiten nannte er kurzerhand „Malwürfe" – dabei hießen die inzwischen abgeschafften Zeichnungen „Maulwürfe". Wir haben ihm „Der Maulwurf als Maler" zur Lektüre gegeben.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

BATTLEBORN

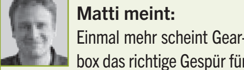
MOBA-Shooter

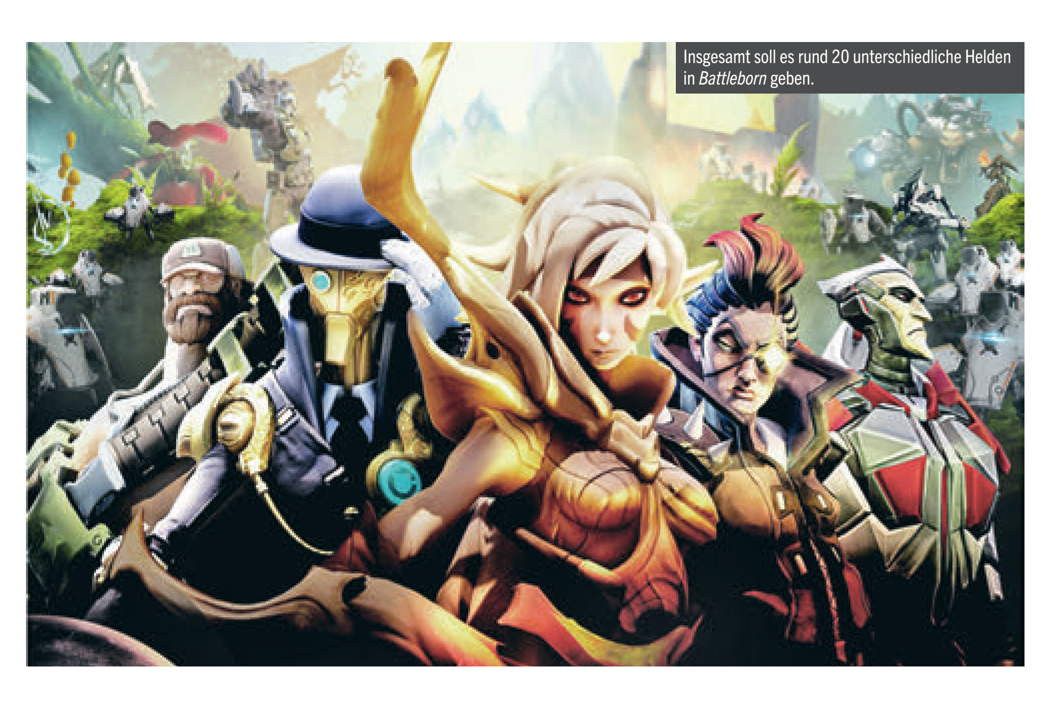
Die *Borderlands*-Schöpfer haben im Juli ihr neues Spiel angekündigt. Mit dem Projekt wollen die Texaner nächstes Jahr wieder einen wilden Genremix abliefern, dieses Mal jedoch mit einer etwas anderen Rezeptur: „Wenn *Borderlands 2* ein Shooter-Looter ist, dann ist *Battleborn* ein Helden-Shooter", beschreibt Gearbox-Chef Randy Pitchford treffend die angestrebte Mischung aus einem MOBA im Stile von *League of Legends* und einem Ego-Shooter.
In *Battleborn* kämpfen Alien-Rassen um Solus, das letzte noch nicht ausgebeutete Solarsystem des ganzen Universums. Unter ihnen sind elfenähnliche Bogenschützen, Schwertkämpfer, die an Jedi-Ritter erinnern, muskelbepackte Action-Helden und pilzähnliche Lebensformen. Sie alle sind sogenannte Battleborns, Elite-Krieger ihres jeweiligen Volkes. Die Figuren – im fertigen Spiel soll es etwa 20 verschiedene Charaktere geben – wirken beinahe so, als stammten sie aus unterschiedlichen Spielen und Genres. Doch dank des großartigen Designs in einer Art Comic-Look ergibt sich ein stimmiges Gesamtbild, das der Cel-Shading-Grafik von *Borderlands* in nichts nachsteht. Aufgrund der unterschiedlichen Helden und ihrer Kampfstile sowie Spezialfähigkeiten verspricht *Battleborn* ziemlich viel Abwechslung zu bieten.


Alle spielbaren Charaktere haben unterschiedliche Kampfstile und Spezialfertigkeiten.

Neben einem 5-Spieler-Koop-Modus sowie 5-gegen-5-Gefechten wird die neue Gearbox-Marke auch eine Einzelspielerkampagne mit einer Spielzeit von rund 30 Stunden bieten, in deren Verlauf man Charaktere für den Mehrspielermodus freischaltet. Der Multiplayerpart soll mit Levelaufstiegen und einer In-Game-Währung ungleich länger unterhalten. Die Kohle verdient man nebenher während des Spielens und gibt sie dann für alternative Charakter-Skins aus, um seine Figur so zu personalisieren – ob man hier auch Echtgeld ausgeben kann, steht noch nicht fest. DLCs gegenüber ist Gearbox jedenfalls aufgeschlossen; auch *Borderlands* und *Borderlands 2* wurden mit richtig gutem Download-Content regelmäßig erweitert. ❑

Info: www.battleborn.com


Matti meint:
Einmal mehr scheint Gearbox das richtige Gespür für die Kombination zweier Genres zu haben – angesichts der anhaltend großen Beliebtheit von MOBAs sehe ich auf jeden Fall einen sehr fruchtbaren Boden, auf den *Battleborn* im nächsten Jahr fallen wird. Zudem dürfte es dem Shooter nicht an Humor und Abwechslungsreichtum mangeln, daher gehört *Battleborn* schon jetzt zu meinen Hit-Kandidaten für 2015.

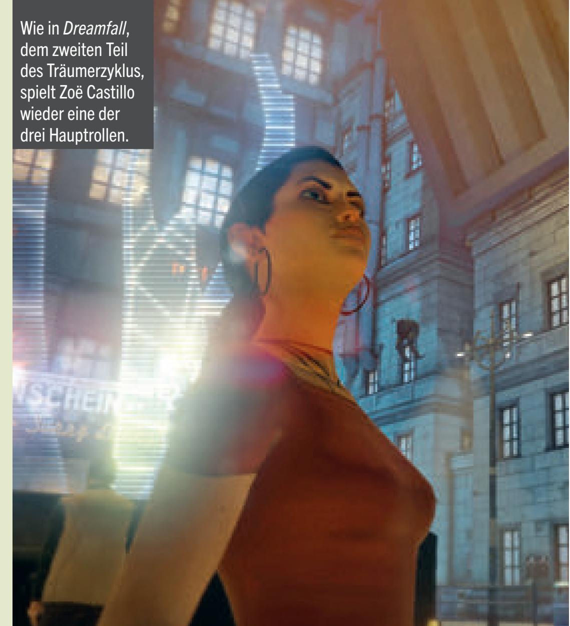

Insgesamt soll es rund 20 unterschiedliche Helden in *Battleborn* geben.

DREAMFALL CHAPTERS BOOK ONE: REBORN

Episoden und Releasepläne

Das Finale der *The Longest Journey*-Reihe ist in Sichtweite: Seit der erfolgreichen Kickstarter-Kampagne im März 2013 haben die Entwickler Red Thread Games fieberhaft an *Dreamfall Chapters* gearbeitet. Das Ergebnis, so Serienschöpfer Ragnar Tørnquist, sei allerdings so ambitioniert ausgefallen, dass man sich dazu entschieden habe, das Adventure in ein Episodenformat umzustricken und in fünf separaten Folgen auszuliefern. Da die Story schon immer in fünf Kapitel unterteilt war, mussten die Autoren dafür keinerlei Änderungen vornehmen. Die erste Episode *Book One: Reborn* soll mehrere Stunden Spielzeit umfassen und bereits diesen Herbst erscheinen. Noch unklar ist, wie viel Entwicklungszeit für die späteren Episoden veranschlagt wird, ein monatlicher Release scheint aber unwahrscheinlich. *Dreamfall Chapters* knüpft an *Dreamfall* (2006) an und erzählt erneut eine fantastische Geschichte zwischen der Sagenwelt Arcadia und dem futuristischen Ort Stark. Die Entwickler versprechen ein großes Trilogiefinale, das man – ähnlich wie in *The Walking Dead* – über spannende Entscheidungsmomente beeinflussen kann. ❑

Info: http://redthreadgames.com



Wie in *Dreamfall*, dem zweiten Teil des Träumerzyklus, spielt Zoë Castillo wieder eine der drei Hauptrollen.



Tørnquist hatte *Dreamfall Chapters* bereits vor 8 Jahren als Episodenspiel konzipiert. Nun greift er das anfangs geplante Format wieder auf.



Kian hat die Wahl – den Gefängnisdirektor umbringen oder leben lassen? Solche Entscheidungsmomente sollen den späteren Handlungsverlauf beeinflussen.

R +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKE

GRIM FANDANGO REMASTERED
Nachdem es bereits kurz nach der E3 erste Andeutungen gab, herrscht nun Gewissheit: Double Fine wird das HD-Remake von Tim Schafers Kult-Adventure definitiv auch auf dem PC veröffentlichen. *Grim Fandango* (1998) gilt bis heute als kreativer Genre-Meilenstein. **Info:** www.doublefine.com

KICKSTARTER IN DEUTSCHLAND
Bislang war es für deutsche Teams und Hobbyentwickler mit großen Hindernissen verbunden, hierzulande ein Kickstarter-Projekt ins Leben zu rufen. Das soll sich im Herbst ändern, dann wird Kickstarter auch offiziell für den europäischen Markt zugänglich sein. **Info:** www.kickstarter.com

DAEDALIC GRÜNDET STUDIO WEST
Der Hamburger Entwickler und Publisher Daedalic (*Blackguards*, *Deponia*) hat eine Tochterfirma in Düsseldorf eröffnet. Das Studio West soll sich vorrangig um Spiele anderer Genres kümmern, neue Adventures sind daher wie gewohnt aus Hamburg zu erwarten. **Info:** www.daedalic.de

ULTIMA UNDERWORLDS RÜCKKEHR
Mit Otherside Entertainment wurde ein neues Studio in Boston gegründet. Sein erstes Projekt ist *Ultima Ascension*, ein geistiger Nachfolger zu *Ultima Underworld* (1992). An der Entwicklung ist auch der Serienschöpfer und Looking-Glass-Gründer Paul Neurath beteiligt. **Info:** www.othersideentertainment.com

BLESZINSKI BEENDET RUHESTAND
Der ehemals bei Epic beschäftigte Cliff Bleszinski meldet sich aus dem Ruhestand zurück: Der bekannte Spieldesigner hat das Studio Boss Key Productions ins Leben gerufen und den Arena-Shooter *Blue Streak* angekündigt, ein Free2Play-Titel für PC. **Info:** http://bosskey.com

THE TALOS PRINCIPLE

Denkspiel von Shooter-Experten

Rauchende Köpfe statt rauchender Colts: *Serious Sam*-Entwickler Croteam versucht sich vor der Veröffentlichung des noch für Ende 2014 geplanten Ego-Shooters *Serious Sam 4* an einer Fingerübung im Puzzle-Genre. *The Talos Principle* soll kurz zuvor, im Herbst dieses Jahres erscheinen und die gleiche Technik wie der Baller-Kollege verwenden, Croteams Serious Engine 4. Aus der Ego-Perspektive löst ihr über 120 Rätsel, bei denen ihr Lichtstrahlen umlenkt, Drohnen oder Geschütztürme manipuliert und sogar den Lauf der Zeit verändert. Ihr stellt aber auch Kisten auf Bodenschalter und steckt Tetrominos (die charakteristischen *Tetris*-Steine) zusammen. Als Szenario für diesen virtuellen Kopfnuss-Marathon dienen Nachbildungen realer Ruinen der Menschheitsgeschichte in Ägypten, Mitteleuropa oder Griechenland, deren Topografie Croteam aufwendig ins Spiel eingescannt hat. Die Umgebungen erforscht ihr in der Rolle einer künstlichen Intelligenz, die eine Art Test absolviert, um sich in den Augen ihrer Schöpfer als würdig zu erweisen. Das Ganze soll einem philosophischen Ansatz folgen und eine Parabel über die Sinnsuche in einer dem Untergang geweihten Welt erzählen. So jedenfalls die hochfliegenden Pläne der Entwickler, denen mit Tom Jubert ein erfahrener Spiele-Autor zur Seite steht (*FTL: Faster Than Light*, *The Swapper*). ❑

Info: www.croteam.com

Laserstrahlen, Geschütztürme und kugelrunde Drohnen sind elementare Bestandteile der Rätsel.

Ägyptische Architektur ist ein Steckenpferd von Croteam. *Serious Sam* spielt ebenfalls im Land am Nil.

PES 2015

Konsolenversion angespielt



Bayern und Manchester United waren auf der E3 spielbar, bei unserer Anspielsession waren es Juve und ManU – viel ist das natürlich nicht, für erste, positive Eindrücke reicht es aber allemal.

Im Rahmen der PES Finals – quasi die EM der Community – spielten wir auf Einladung Konamis in Manchester eine frühe Version von *PES 2015* an. Die PC-Version war zwar nicht vertreten, aber auch die Next-Gen-Konsolen-Versionen ließen bereits äußerst positive Rückschlüsse auf den nächsten Serienteil zu. Erstens nutzten die Entwickler das letzte Jahr, um die hauseigene Fox-Engine noch besser an ihre Bedürfnisse anzupassen. Eine Ruckelorgie wie auf PS3 und 360 ist also nicht mehr zu erwarten, vielmehr dürfte *PES 2015* auch auf dem PC eine deutlich flottere Performance bieten. Außerdem erwarten uns in Sachen Gameplay jede Menge Neuerungen. Die Entwickler krempeln das Spiel von vorn bis hinten um und orientieren sich dabei an *PES 5* und *6* – den bisher besten Teilen der Reihe. Und obwohl in der Version, die wir anspielten, noch viele Features und Animationen fehlten und das Balancing noch nicht stimmte, war das typische *PES*-Gefühl alter Tage da – klasse! Zu den weiteren Änderungen zählen eine komplett überarbeitete Datenbank sowie der neue MyClub-Modus, der die Online-Meisterliga ersetzt. Zudem dürft ihr vor Matches bestimmen, ob ihr den Rasen wässert oder lang stehen lasst, um etwa technisch starke Gegner zu benachteiligen. Die ebenfalls neuen Spieleragenten, mit denen ihr über Transfers verhandelt, dürften aber im MyClub-Modus noch für Diskussionen sorgen: Wer nämlich nicht die Geduld aufbringt, im Spiel genug Kohle zusammenzusparen, darf die Herren auch über Mikrotransaktionen mit Echtgeld bezahlen – das riecht nach Pay2Win. Hoffen wir, dass Konami hier ein Auge auf das Balancing hat. ❑

Info: http://pes.konami.com

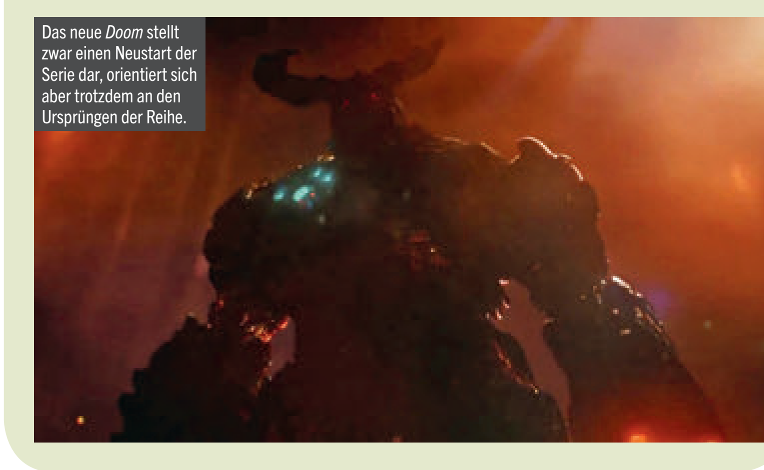
DOOM

Erste Infos von der Quakecon

Auf der Quakecon, Bethesdas jährlich stattfindender Hausmesse, ließ id Software endlich die Katze aus dem Sack: Hinter verschlossenen Türen präsentierten die Shooter-Experten erstmals das neue *Doom*, den mittlerweile vierten Teil der legendären Ballerreihe. Das Spiel ist keine Fortsetzung zu *Doom 3* (2004), sondern markiert einen Neustart für die Serie – daher verzichtet man auch auf eine „4“ im Titel. Erneut verschlägt es unseren Helden in eine Forschungsstation auf dem Mars, wo er sich durch massenhaft Höllenkreaturen kämpfen muss. Beliebte Waffen wie die doppelläufige Schrotflinte oder die Kettensäge waren bereits in Aktion zu sehen. Auch einige bekannte Gegnertypen feiern ihre Rückkehr, sollen diesmal aber deutlich agiler durch die Levels spurten. Neben derben Schießereien wird das neue *Doom* erstmals auch Nahkampfelemente enthalten, die laut Augenzeugenberichten außerordentlich brutal ausfallen – bei der Präsentation sollen mehrfach blutige Finishing-Moves und abgerissene Gliedmaßen zu sehen gewesen sein. Gemäß der Serientradition scheint es außerdem keine automatische Selbstheilung zu geben, stattdessen muss man Lebenspunkte aufsammeln. *Doom* ist das erste id-Software-Spiel, das die brandneue id Tech 6 verwendet. Die Entwickler versprechen 60 Bilder pro Sekunde bei einer Auflösung von 1080p. Neben der Einzelspielerkampagne hat id Software auch einen Mehrspielermodus in Aussicht gestellt, der aber erst später enthüllt wird.

Mehr zu id Softwares Shooter-Klassiker lest ihr auf Seite 92! ❑

Info: www.idsoftware.com



Das neue *Doom* stellt zwar einen Neustart der Serie dar, orientiert sich aber trotzdem an den Ursprüngen der Reihe.

Das PC-Games-Team-Tagebuch

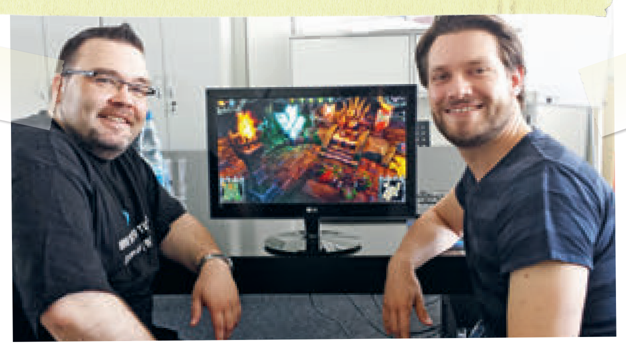
Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.



Hier spielt die Musik!

Weltexklusiv schaute sich Petra bei Blue Byte in Düsseldorf das neue *Siedler* an. Dabei traf sie auch auf Stefan Randelshofer, der dafür sorgen will, dass *Königreiche von Anteria* auch akustisch die Hütte rockt. Insider-Wissen: Stefan war zuvor bei Piranha Bytes für den Risen 3-Soundtrack verantwortlich. Der Herr der Regler feiert also innerhalb weniger Monate gleich zwei Releases bei zwei verschiedenen Studios.

Kerkermeister unter sich



Realmforges Art Director Viktor Linke präsentierte Marc das düster-witzige Dungeons 2.

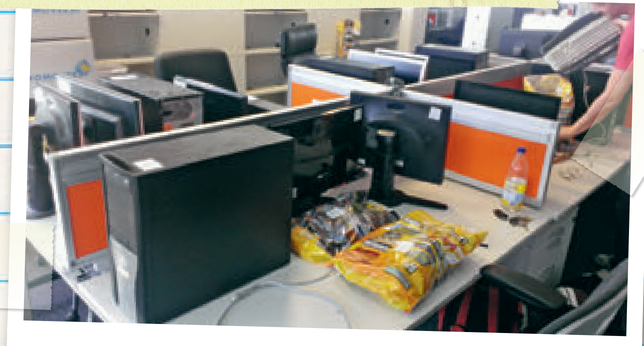
Happy Birthday zum Fünften!



Yeah, Jubiläum! Unser Podcast feierte Fünfjähriges! Fast hätten wir es selbst verpennt.

Pack mer's! Ein. Und wieder aus.





Ein seltenes Bild: aufgeräumte Arbeitsplätze.

Ende Juni stopfte die Spieleredaktion alle Arbeitsplätze und Habseligkeiten in Kartons und zog innerhalb des Verlagsgebäudes um. Länger als das Auspacken der Kisten dauerte jedoch das Ausknobeln der neuen Sitzordnung – Bestechungsgeschenke und blutige Nasen inklusive. Nee, Quatsch. Natürlich nicht. Bestechung ist ja illegal …

SPIELE UND TERMINE 08/14

In unserer Übersicht findet ihr die wichtigsten Spiele der kommenden Monate und ihre Veröffentlichungstermine.

(Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung ▶ Test in dieser Ausgabe ▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	VORSCHAU IN AUSGABE
	Alien: Isolation	Action-Adventure	Sega	7. Oktober 2014	02/14
	Assassin's Creed: Unity	Action-Adventure	Ubisoft	28. Oktober 2014	05/14, 07/14
	Batman: Arkham Knight	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	2015	04/14
	Battlecry	Mehrspieler-Action	Bethesda	2015	-
	Battlefield: Hardline	Ego-Shooter	Electronic Arts	21. Oktober 2014	07/14
Seite 34	Below	Action-Adventure	Capybara Games	Nicht bekannt	08/14
	Borderlands: The Pre-Sequel	Ego-Shooter	2K Games	17. Oktober 2014	05/14
	Blackguards 2	Taktik-Rollenspiel	Daedalic Entertainment	1. Quartal 2015	-
	Call of Duty: Advanced Warfare	Ego-Shooter	Activision	4. November 2014	06/14
	Civilization: Beyond Earth	Rundenstrategie	2K Games	24. Oktober 2014	06/14
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	2015	-
	Dead Island 2	Action	Deep Silver	2. Quartal 2015	-
Seite 22	Die Siedler: Königreiche von Anteria	Aufbaustrategie	Ubisoft	4. Quartal 2014	08/14
	Die Sims 4	Simulation	Electronic Arts	4. September 2014	09/13, 07/14
	Doom	Ego-Shooter	Bethesda	Nicht bekannt	-
	Dragon Age: Inquisition	Rollenspiel	Electronic Arts	7. Oktober 2014	10/13, 05/14
	Dreadnought	Mehrspieler-Action	Grey Box	1. Quartal 2015	07/14
▶	Dreamfall Chapters Book One: Reborn	Adventure	Red Thread Games	November 2014	-
Seite 36	Dungeons 2	Aufbaustrategie	Kalypso Media	2. Quartal 2015	08/14
	Dying Light	Action	Warner Bros. Interactive	Februar 2015	-
	Elite: Dangerous	Weltraum-Simulation	Frontier Developments	2014	02/14, 04/14
▶	Escape Dead Island	Action	Deep Silver	4. Quartal 2014	-
	Eve Valkyrie	Weltraum-Action	CCP Games	2014	06/14
	Everquest Next	Online-Rollenspiel	Sony Online Entertainment	2015	-
	Evolve	Mehrspieler-Shooter	2K Games	21. Oktober 2014	03/14, 06/14
	Far Cry 4	Ego-Shooter	Ubisoft	20. November 2014	07/14
	FIFA 15	Sport	Electronic Arts	25. September 2014	-
	Fortnite	Action	Epic Games	2014	10/12
	Game of Thrones	Adventure	Telltale Games	2014	-
	Galactic Civilizations 3	Rundenstrategie	Stardock	Nicht bekannt	-
	Grand Theft Auto 5	Action-Adventure	Rockstar Games	4. Quartal 2014	12/11, 12/12, 02/13, 06/13
	Grim Dawn	Action-Rollenspiel	Crate Entertainment	Nicht bekannt	05/13, 07/13
	Grim Fandango Remastered	Adventure	Double Fine	Nicht bekannt	-
Seite 38	Hellraid	Action	Techland	2015	08/14
	Heroes of the Storm	MOBA	Blizzard Entertainment	2014	12/13
	Homefront: The Revolution	Ego-Shooter	Deep Silver	2015	07/14
	Hotline Miami 2	Top-Down-Action	Devolver Digital	3. Quartal 2014	-
	Hunt: Horrors of the Gilded Age	Koop-Action	Crytek	2015	-
	Kingdom Come: Deliverance	Rollenspiel	Warhorse Studios	2015	02/14, 05/14
	Lara Croft and the Temple of Osiris	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt	07/14
	Lego Batman 3: Jenseits von Gotham	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	4. Quartal 2014	-
	Legend of Grimrock 2	Rollenspiel	Almost Human	2014	-
▶	Lords of the Fallen	Action-Rollenspiel	City Interactive	31. Oktober 2014	09/13
	Mad Max	Action	Warner Bros. Interactive	2015	-
	Mass Effect 4	Rollenspiel	Electronic Arts	Nicht bekannt	-
▶	Metro Redux	Ego-Shooter	Deep Silver	29. August 2014	-
	Mirror's Edge 2	Action-Adventure	Electronic Arts	Nicht bekannt	-
	Mittelerde: Mordors Schatten	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	7. Oktober 2014	01/14
	No Man's Sky	Action	Hello Games	Nicht bekannt	-
	Planetary Annihilation	Echtzeitstrategie	Uber Entertainment	Nicht bekannt	11/13
	Pro Evolution Soccer 2015	Sport	Konami	Nicht bekannt	-
	Project Cars	Rennspiel	Bandai Namco	November 2014	-
Seite 30	Pillars of Eternity	Rollenspiel	Paradox Interactive	4. Quartal 2014	12/13
	Rainbow Six: Siege	Taktik-Shooter	Ubisoft	2015	07/14
	Raven's Cry	Action-Rollenspiel	Zuxxez Entertainment	14. Oktober 2014	04/14
	Rise of the Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	4. Quartal 2015	07/14
Seite 40	Risen 3: Titan Lords	Rollenspiel	Deep Silver	15. August 2014	03/14, 05/14
	Sacred 3	Action	Deep Silver	1. August 2014	10/12, 06/14
	Sherlock Holmes: Crimes and Punishments	Adventure	Focus Home Interactive	September 2014	-
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	Portalarium	Oktober 2014	05/13
	Silence: The Whispered World 2	Adventure	Daedalic Entertainment	2014	-
	Star Citizen	Weltraum-Action	Roberts Space Industries	2016	11/12, 10/13, 02/14
	Star Wars: Battlefront	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	2015	-
	Stronghold Crusader 2	Echtzeitstrategie	Firefly	2. September 2014	01/14
	Tales from the Borderlands	Adventure	Telltale Games	3. Quartal 2014	-
	The Book of Unwritten Tales 2	Adventure	Nicht bekannt	2014	-
	The Crew	Rennspiel	Ubisoft	11. November 2014	07/13, 05/14
	The Division	Online-Action-Rollenspiel	Ubisoft	2015	10/13, 11/13
▶	The Evil Within	Action-Adventure	Bethesda	14. Oktober 2014	06/13, 06/14
	The Witcher 3: Wilde Jagd	Rollenspiel	Bandai Namco	24. Februar 2015	03/13, 07/13, 02/14, 07/14
▶	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	Inxile Entertainment	4. Quartal 2015	05/13
	Unreal Tournament	Mehrspieler-Shooter	Epic Games	Nicht bekannt	-
	Wasteland 2	Rollenspiel	Inxile Entertainment	August 2014	10/13, 02/14
	World of Warcraft: Warlords of Draenor	Online-Rollenspiel	Blizzard Entertainment	2014	12/13



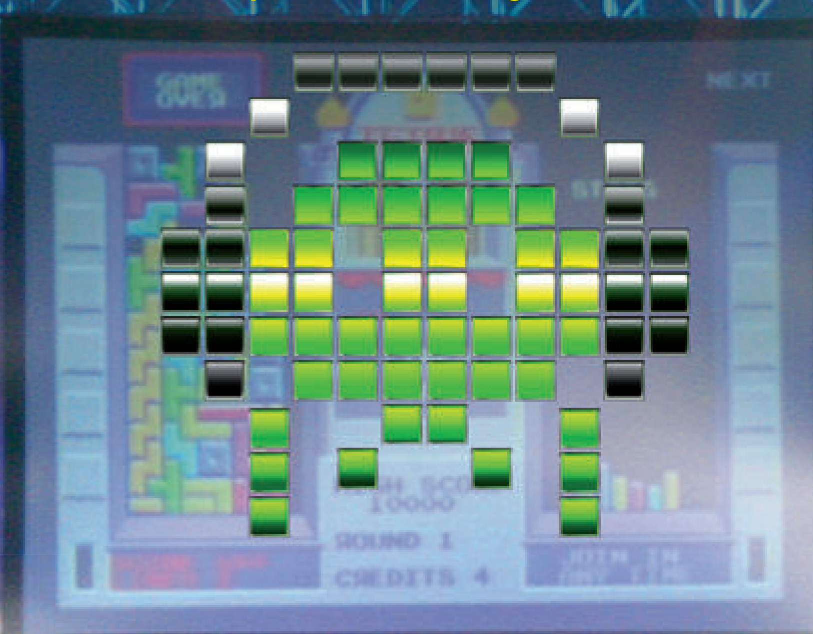
DIE DEUTSCHLAND-PREMIERE

15.11.14
Samstag, 19.30 Uhr, Stuttgart, Liederhalle

21.3.15
Samstag, 20 Uhr, München, Philharmonie

VIDEO GAMES LIVE™

Von Space Invaders bis Final Fantasy:
präsentiert von Tommy Tallarico – mit großem Orchester und Chor!



„Eine wunderschöne Aufführung!“
USA TODAY

„Ergreifend!“
The London Times

„Bezaubernd! Bombastisch!“
New York Times

Mit der Musik von Final Fantasy, Warcraft, Sonic, Skyrim, Metal Gear Solid, Kingdom Hearts, Castlevania, Street Fighter II, Mega Man, Monkey Island, Earthworm Jim u.v.m.!







münchen event

tickets 0711-52 43 00
www.stuttgartkonzert.de

Alle VVK-Stellen

tickets 089-93 60 93
www.muenchenevent.de



Ruhe vor dem Ansturm: Kurz vor Öffnung der Messehallen drängen sich Tausende vor den Eingängen.

Gamescom 2014: Auf nach Köln!

Von: Petra Fröhlich

Mitte August verwandelt sich Köln wieder ins Mekka der Spiele-Fans – der Besuch für PC-Besitzer lohnt sich in diesem Jahr besonders.

Fast 350.000 Spiele-Verrückte haben sich 2013 auf den Weg gemacht, um in der Domstadt einen ersten Blick auf Neuheiten wie *Battlefield 4*, *Watch Dogs, The Elder Scrolls Online* und die damals noch unveröffentlichten Next-Gen-Konsolen zu werfen. Die Gamescom war die erste Gelegenheit für Normalsterbliche, den neuen Xbox-One- und Playstation-4-Controller in Händen zu halten. Inzwischen haben viele Konsolen schon den Weg in deutsche Wohnzimmer gefunden, die Fans lechzen nach Nachschub. Die E3 im Juni war diesbezüglich eine leichte Enttäuschung, denn abseits der üblichen Verdächtigen – ein neues *FIFA*, ein neues *Call of Duty*, ein neues *Far Cry* – hielten sich gerade Firmen wie Electronic Arts auffällig zurück und verwiesen auf die Gamescom im August. Dort könnt ihr ab 14. August all die Spiele-Kracher ausprobieren, die im Herbst und 2015 in den Handel kommen: Angefangen von *Assassin's Creed: Unity* über *Destiny* bis hin zu *Die Sims 4*. Das heißt, wenn ihr nicht in einer der endlos langen Warteschlangen festhängt. Denn die Gamescom ist berühmt-berüchtigt für dichtes Gedränge und vier, fünf, sechs Stunden Wartezeit vor den begehrtesten Anspielstationen. Damit ihr euch optimal auf euren Messebesuch vorbereiten könnt und kein Highlight verpasst, hat sich die PC-Games-Redaktion schon intensiv mit dem Programm der über 650 Aussteller beschäftigt. Die gute Nachricht: Abgesehen von wenigen Ausnahmen wie Capcom sind fast alle namhaften Hersteller vertreten. Allein der Stand von Electronic Arts nimmt traditionell fast die Hälfte einer ganzen Messehalle ein – und

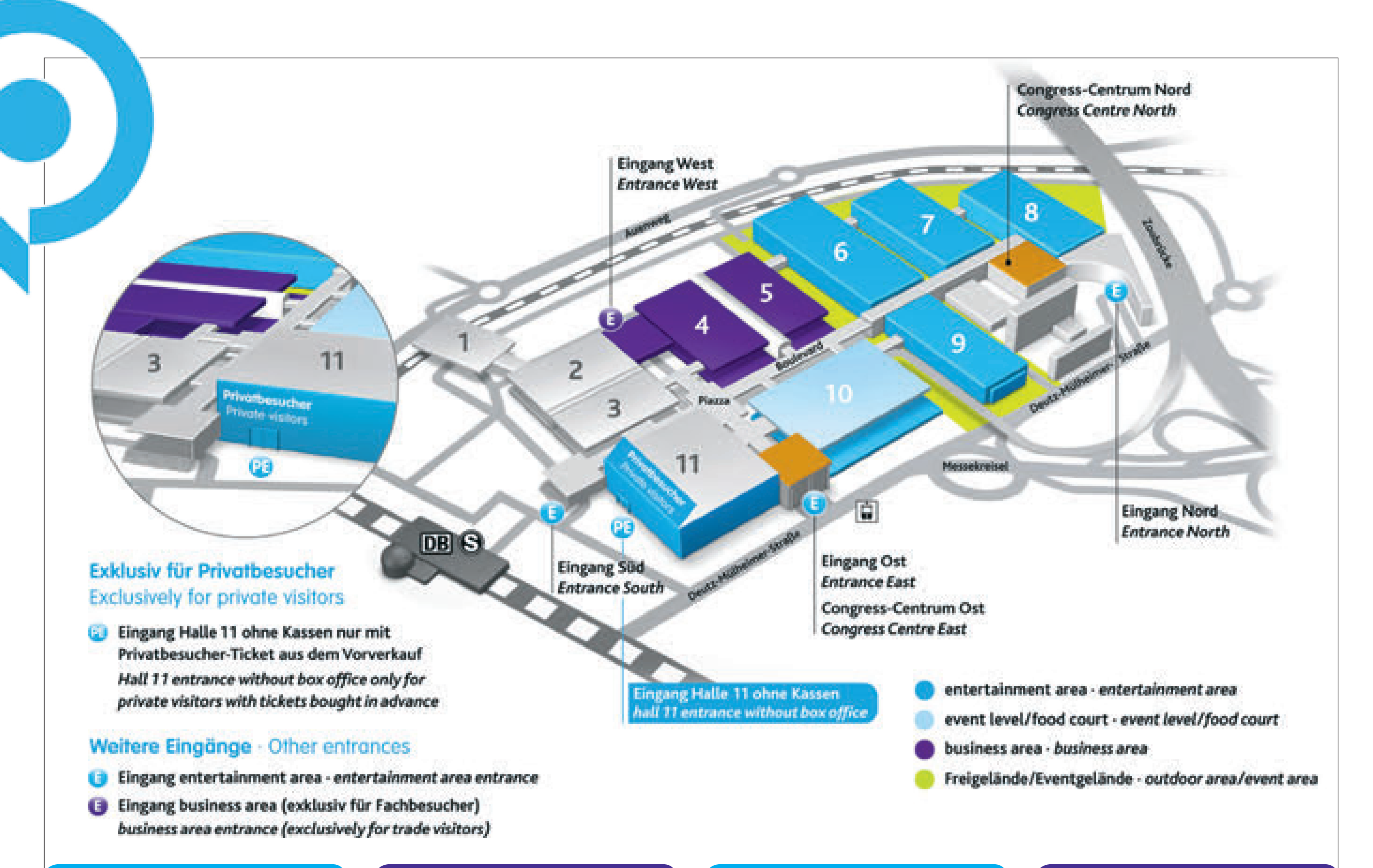
DATEN UND FAKTEN

Die Gamescom findet auf dem Gelände der KölnMesse statt.

Öffnungszeiten:

Tag	Uhrzeit
Donnerstag, 14. August	10 bis 20 Uhr
Freitag, 15. August	10 bis 20 Uhr
Samstag, 16. August (Ausverkauft!)	9 bis 20 Uhr
Sonntag, 17. August	9 bis 18 Uhr

Eintrittspreise:
Wer die Gamescom am Donnerstag oder Freitag besucht, zahlt für die Tageskarte 11,50 Euro im Vorverkauf – am Sonntag sind es 15,50 Euro (für den Samstag sind keine Tickets mehr erhältlich). Für Schüler, Studenten und Azubis gibt es ermäßigte Tageskarten, mit denen ihr ordentlich Geld sparen könnt – Ausweis nicht vergessen!



HALLE 6

Alleine in dieser Halle können Gamescom-Besucher einen ganzen Messetag verbringen. Electronic Arts zeigt unter anderem das brandneue *FIFA 15, Battlefield: Hardline, Die Sims 4* und das Bioware-Rollenspiel *Dragon Age: Inquisition*. Bei Ubisoft könnt ihr *Far Cry 4, Assassin's Creed: Unity* und das Open-World-Rennspiel *The Crew* erleben. 2K Games ist mit dem Multiplayer-Shooter *Evolve* und *Civilization: Beyond Earth* am Start. Leider nicht zu Gesicht bekommt ihr die PC-Version von *Grand Theft Auto 5* – obwohl das Spiel schon wenige Wochen nach der Gamescom erscheint. Achtung: Weil in Halle 6 neben diesen drei Publishern auch noch Microsoft ausstellt, ist hier auch in diesem Jahr mit besonders viel Gedränge und langen Wartezeiten zu rechnen!

HALLE 7

Wer einen Blick über den PC-Tellerrand riskieren möchte, guckt sich die vielen Playstation-4-Neuheiten auf dem traditionell riesigen Sony-Stand an, darunter *The Order: 1886* und *Driveclub*. Fußball-Fans schauen bei Konami vorbei und wagen einen Probe-Kick mit dem *FIFA*-Erzrivalen *Pro Evolution Soccer 2015*. Highlight für PC-Fans ist aber ganz sicher der nochmals vergrößerte Stand von Activision Blizzard: Unmittelbar vor Release könnt ihr dort das Bungie-Online-Spiel *Destiny, Call of Duty: Advanced Warfare* und *Heroes of the Storm* testen. Wenn ihr euch schon auf das Rollenspiel-Epos *The Witcher 3: Wilde Jagd* freut, solltet ihr euch in die Warteschlange vor dem CD-Projekt-Kino einreihen – dieses Spiel muss man gesehen haben!

HALLE 8

Die Halle 8 steht wieder ganz im Zeichen des elektronischen Sports: Auf riesigen Leinwänden könnt ihr gemeinsam mit vielen Tausend weiteren Fans die Besten der Besten beim Schlagabtausch bewundern – gute Stimmung und spannende Matches sind garantiert. Die größten Ausstellungsflächen belegen traditionell Online-Giganten wie Riot Games (*League of Legends*) und Wargaming.net (*World of Tanks, World of Warplanes*). In Halle 8 findet ihr außerdem den Stand von Computec Media: Der Fürther Verlag (PC Games, play4, PC Games Hardware, Games Aktuell usw.) feiert in diesem Jahr bekanntlich sein 25-jähriges Jubiläum. Gemütliche Sitzecken laden zu einer Verschnaufpause vom hektischen Messetrubel ein.

HALLE 9

Die *Herr der Ringe*-Schnetzelei *Mittelerde: Mordors Schatten* dominiert den Stand von Warner: Das Action-Adventure ist dort erstmals für jedermann spielbar. In einem Kino zeigt Warner zudem die Grafikpracht von *Batman: Arkham Knight*. Ein absolutes Muss ist der Auftritt von Deep Silver: Der Münchner Publisher rückt mit etlichen Neuheiten an, darunter *Risen 3: Titan Lords*, *Dead Island 2* und *Alien: Isolation*. Wer schon ganz gespannt ist auf das neue Werk der *Resident Evil*-Schöpfer, der ist bei Bethesdas *The Evil Within* genau richtig. Bei Kalypso gibt es erste Einblicke in *Dungeons 2* (siehe Vorschau-Rubrik). Nicht verpassen solltet ihr auch Oculus VR: Bei den Virtual-Reality-Experten könnt ihr die Oculus Rift live ausprobieren.

auch Activision, Ubisoft, Bethesda oder Deep Silver rücken mit Hunderten von PCs, gigantischen Leinwänden, riesigen Showbühnen und potenten Soundanlagen in Köln an.

Das halbe Dutzend ist voll

Die Gamescom findet 2014 bereits zum sechsten Mal statt und lockt mit einer ganzen Reihe von Deutschland-, Europa- und Weltpremieren. Kein Wunder, dass Jahr für Jahr immer mehr Fans auf das Gelände in Köln-Deutz drängten. Vor zwei Jahren mussten gar die Eingänge wegen Überfüllung geschlossen werden. Daraus hat die Messegesellschaft gelernt und bereits 2013 eine Menge Verbesserungen eingeführt, die sich größtenteils bewährt haben. Zum Beispiel wurde der Kartenvorverkauf intensiviert, um die Auslastung besser in den Griff zu bekommen. Außerdem gibt es seit dem vergangenen Jahr breitere Flure, zusätzliche Zugänge, größere Ruhezonen, einen attraktiveren Außenbereich und mehr Verkaufsstände für Getränke und Snacks. All das soll dazu beitragen, dass der Besuch für alle Altersklassen spürbar angenehmer wird.

Die drei wichtigsten Tipps für einen gelungenen Gamescom-Besuch lauten aber weiterhin: Planung, Planung, Planung. Wer sich im Vorfeld Gedanken macht, was er unbedingt sehen möchte und was er eher als „nice to have" einstuft, kann an einem Messetag viel mehr sehen und erleben. Andernfalls verbringt man sinnlos Stunden in den Warteschlangen vor *Call of Duty: Advanced Warfare* oder *Far Cry 4* und muss schlimmstenfalls unverrichteter Dinge wieder abziehen. Zwar haben gerade die großen Hersteller wie Activision angekündigt, erheblich mehr Anspielstationen aufzubauen. Doch mehrstündige Wartezeiten werden sich auch in diesem Jahr nicht vermeiden lassen. Großen Andrang wird es außerdem vor den vielen Show-



Treffpunkt der MOBA-Fans: Bei Riot Games finden den ganzen Tag über *League of Legends*-Turniere statt.

bühnen geben, wo regelmäßig ganze Busladungen an T-Shirts, Mauspads, Caps und Schlüsselbändern auf die Menge niederprasseln. Weil die Werbegeschenke rasch in Taschen, Tüten, Rucksäcke gestopft werden, reden kampferprobte Hostessen liebevoll von „Beuteltieren".

Nicht nur Spiele

Neben vielen aktuellen Spielen gibt es natürlich wieder ein buntes Rahmenprogramm. Retro-Fans werden zum Beispiel in Halle 10 fündig, wo das „Haus der Computerspiele" auf über 1.000 Quadratmetern legendäre PCs, Spiele und Konsolen aus vergangenen Jahrzehnten zeigt. Dort befindet sich auch das Cosplay-Village, der Treffpunkt für alle, die sich mit aufwendigen Kostümen in ihre Lieblingsspielehelden verwandeln oder Manga- und Comic-Zeichnern über die Schulter gucken wollen. Wer eine Karriere in der Spielebranche anstrebt, bekommt hier Auskünfte aus erster Hand: Akademien, Hochschulen und Studios informieren über Ausbildungsmöglichkeiten. In Halle 10 präsentieren zudem etliche namhafte Hardware- und Zubehör-Hersteller ihre Neuheiten. Schönes Wetter vorausgesetzt, lohnt sich auch jederzeit ein Abstecher in die sogenannte „Outdoor Area": Hier locken Beachvolleyball-Plätze, Halfpipes, Hochseilgarten und gemütliche Strandliegen. Stichwort „gemütlich": Das gilt auch für die Sitzecken auf dem Computec-Stand in Halle 8. Wie in den Vorjahren heißen wir alle PC-Games-Leser herzlich willkommen.

Viva Colonia

Die Kölner verstehen ja bekanntlich zu feiern, nicht nur zur Karnevalszeit. Und wenn die Gamescom stattfindet, ist die ganze Stadt auf den Beinen: Wer abends noch genügend Puste hat, kann den Messetag mit einem schönen Kölsch in der Innenstadt ausklingen lassen. Dort findet wie schon in den Vorjahren das beliebte Gamescom-Festival statt, wo angesagte Bands und Künstler auftreten, und das völlig kostenlos. Angekündigt haben sich für dieses Jahr unter anderem Rockstah, Thees Uhlmann und Maximo Park. Das komplette Programm und die Standorte der Bühnen findet ihr auf www.gamescom-festival.de.

Ein Besuch lohnt sich

Ihr seht, es gibt auch 2014 wieder jede Menge Gründe, nach Köln aufzubrechen. Wer sich sein Wunschticket rechtzeitig zum kleinen Preis im Vorverkauf sichert, kann ganz entspannt anreisen und erlebt dort eine Spiele-Show voller unvergesslicher Eindrücke. Wer keine Zeit für einen Gamescom-Abstecher hat: Auf www.pcgames.de berichten wir ab Montag, 11. August, live vom Messegelände – unser großes Team vor Ort versorgt euch mit News, Videos, Interviews und Screenshots. ❑

DIE APP

Ein Muss für jeden Besucher: die kostenlose Gamescom-App!

Bei 650 Ausstellern, fünf riesigen und teils mehrstöckigen Hallen und 140.000 Quadratmetern verliert man schnell mal den Überblick – wo ist der Stand von Activision, wo der nächste Geldautomat, wo geht's zum Parkplatz? Die offizielle App für iOS- und Android-Smartphones sowie Tablets (einfach im App Store nach „Gamescom" suchen) ist gratis und enthält eine umfangreiche Ausstellersuche plus Hallenpläne in 2D und 3D. Sehr praktisch! Für die neuesten Nachrichten, Trailer und Tipps sorgen auch in diesem Jahr die Redaktionen von Computec Media (unter anderem PC Games, play4, Games Aktuell und viele weitere).



TIPPS & TRICKS

Wir verraten euch nützliche Tipps für einen möglichst angenehmen Gamescom-Besuch!

Gut geplant ist halb gewonnen

Wichtigster Tipp: planen, planen, planen! Wer nach dem Motto „Mal sehen, was da abgeht" auf die Messe stolpert, wird die Hälfte verpassen und unnötig viel Zeit in Warteschlangen verbringen.

Vorverkauf nutzen!

Kauft euer Ticket unbedingt im Vorverkauf – zum Beispiel in Saturn-Märkten, an Vorverkaufsstellen (Liste auf www.gamescom.de) und natürlich auf www.gamescom.de selbst. Ihr erspart euch nicht nur lange Wartezeiten an den Kassen: Ihr zahlt erheblich weniger als an der Tageskasse. Und: Nur Besucher mit diesen Tickets dürfen den Zugang in Halle 11 nutzen, der sich direkt am Deutzer Bahnhof befindet. Achtung: Der Messe-Samstag ist bereits ausverkauft!

Der beste Tag für den Gamescom-Trip

Gamescom-Zeit – Schulferienzeit! Und zwar nicht nur in Nordrhein-Westfalen, sondern heuer in ganz Deutschland! Das ist einerseits gut, weil sich die erwarteten Besuchermassen etwas verteilen und nicht nur auf das Wochenende konzentrieren. Andererseits gibt es nur wenige Phasen, in denen „nicht so viel los" ist. Nutzt die Abendstunden, denn in den ersten drei Tagen ist das Gelände bis 20 Uhr geöffnet. Ein heißer Tipp ist zudem der Sonntagnachmittag (Achtung, die Messe schließt dann schon um 18 Uhr!).

Personalausweis mitbringen

Vergesst bloß nicht euren „gültigen Lichtbildausweis" (Führerschein, Personalausweis)! Sonst bekommt ihr kein Altersbändchen ausgehändigt – und dann wird selbst 20-jährigen der Zugang zu Spielen wie *Assassin's Creed: Unity* verwehrt. Die Bändchen gibt es vor Ort in den Farben Grün (ab 12 Jahren), Blau (ab 16 Jahren) und Rot (ab 18 Jahren).

„Gamescom Aktuell" lesen

Unsere Kollegen von Games Aktuell produzieren täglich frisch das amtliche Messemagazin „Gamescom Aktuell" mit vielen Tipps und Terminen. Wer wissen will, was tagsüber auf den Bühnen passiert, sollte sich direkt am Eingang dieses kostenlose Heft schnappen.

Öffentliche Verkehrsmittel nutzen

Wer Staus rund um die Parkplätze meiden möchte, nutzt öffentliche Verkehrsmittel: Die Eintrittskarte dient als Ticket für alle Busse und Bahnen des Verkehrsverbunds Rhein-Sieg und Rhein-Ruhr – kostenlos nutzbar am Tag eures Besuchs! Wichtig: Das Ticket ist nur in Verbindung mit eurem Personalausweis gültig!

Schnäppchen jagen

Während der Messe sind Plakatsäulen mit Angeboten von Saturn & Co. belegt – mit unglaublichen Preishämmern, die nur während der Messe und auch nur in den Märkten in und um Köln gelten. Wer die Augen offen hält und sich eines der Schnäppchen sichert, hat das Geld für Eintritt und Sprit schnell wieder drin.



VORSCHAU 08/14

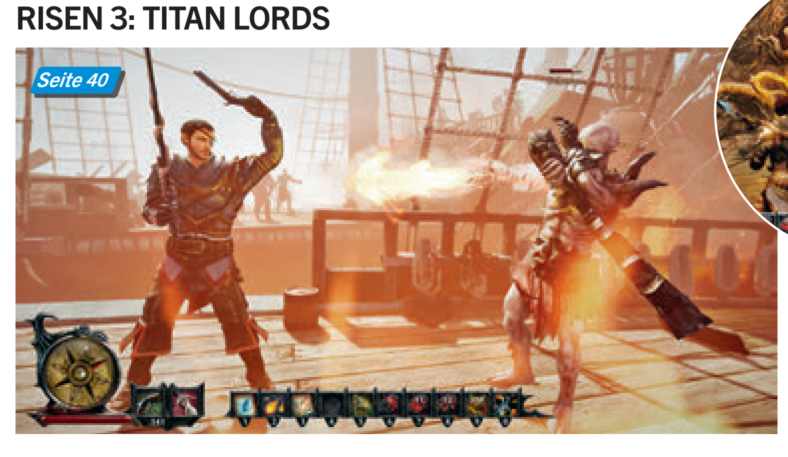
INHALT

STRATEGIE
DIE SIEDLER: KÖNIGREICHE VON ANTERIA



Als *Siedler*-Fan der ersten Stunde war Chefredakteurin Petra Fröhlich bei Ubisoft vor Ort, um den Neustart der Aufbauserie in Augenschein zu nehmen. Weltexklusiv stellt sie die Koop-Abenteuer und den Ausbau der eigenen Online-Stadt im Detail vor.

ROLLENSPIEL
RISEN 3: TITAN LORDS



Stefan Weiß spielt leidenschaftlich gerne Rollenspiele. Mit *Risen 3* hat er bereits einen Monat vor Verkaufsstart rund 100 Stunden verbracht. Sein Fazit zum dritten Teil der deutschen RPG-Serie liefert alles Wissenswerte zu Spielwelt, Gilden und Quest-Design.

MOST WANTED

Ihr habt gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 18.07.14)

1. **GRAND THEFT AUTO 5**
Action-Adventure | Rockstar Games
Termin: 4. Quartal 2014
2. **FAR CRY 4**
Ego-Shooter | Ubisoft
Termin: 20. November 2014
3. **THE WITCHER 3: WILDE JAGD**
Rollenspiel | Bandai Namco
Termin: 24. Februar 2014
4. **ASSASSIN'S CREED: UNITY**
Action-Adventure | Ubisoft
Termin: 28. Oktober 2014
5. **MASS EFFECT 4**
Rollenspiel | Electronic Arts
Termin: Nicht bekannt
6. **DRAGON AGE: INQUISITION**
Rollenspiel | Electronic Arts
Termin: 7. Oktober 2014
7. **TOM CLANCY'S THE DIVISION**
Online-Action-Rollenspiel | Ubisoft
Termin: 2015
8. **RISEN 3: TITAN LORDS**
Rollenspiel | Deep Silver
Termin: 15. August 2014
9. **STAR CITIZEN**
Weltraum-Action | Roberts Space Industries
Termin: 2016
10. **BATMAN: ARKHAM KNIGHT**
Action-Adventure | Warner Bros. Inter.
Termin: 2015

DER ERSTE EINDRUCK ZÄHLT: UNSER VORSCHAUKASTEN

Damit ihr schnell und auf einen Blick sehen könnt, als wie gut oder schlecht wir ein Spiel einschätzen, haben wir alle wichtigen Informationen in unserem Vorschaukasten für euch zusammengefasst:

Statement
In einem kurzen und knackigen Satz fasst der Redakteur hier seinen persönlichen Eindruck vom vorgestellten Spiel zusammen.

Einschätzung
Der Redakteur zeigt euch ungeschminkt auf, was er von dem jeweiligen Titel hält und was er bei der Präsentation des Spiels gesehen und erlebt hat.

Daten & Fakten
Hier findet ihr Standardangaben wie das Genre, den Hersteller, den Entwickler und den vom Entwickler oder Hersteller genannten Veröffentlichungstermin.

„Potenzial ohne Ende, aber mit ebenso vielen Risiken"

Felix Schütz



Ich habe ja noch leise Zweifel, dass CD Projekt wirklich über 100 Stunden hinweg derart stimmungsvolle Quests, Dialoge und Orte aus dem Hut zaubern kann wie in unserer Demo. Aber aller gesunden Skepsis zum Trotz – die Stunde Gameplay, die ich bislang gesehen habe, war ausgezeichnet. Vor allem die verbesserten Kämpfe und die lebendigen Umgebungen haben mir gefallen und auch das stimmungsvolle Wikinger-Setting kann locker mit der Atmosphäre von *Skyrim* mithalten. Ich persönlich hätte zwar eigentlich keine offene Welt gebraucht, doch solange die Dramatik, die spannenden Entscheidungen und tollen Charaktere der Vorgänger nicht auf dem Open-World-Altar geopfert werden, soll's mir recht sein.

GENRE: Rollenspiel
PUBLISHER: Nicht bekannt
ENTWICKLER: CD Projekt RED
TERMIN: 2014

EINDRUCK **SEHR GUT**



Wertung
Hier seht ihr auf einen Blick, wie der Redakteur das Spiel einschätzt. Wir stufen jeden Titel in eine von fünf Kategorien ein, von „Überragend" bis hin zu „Schwach". „Nicht möglich" verwenden wir, wenn der Stand der Entwicklung noch keine seriöse Einschätzung zulässt.

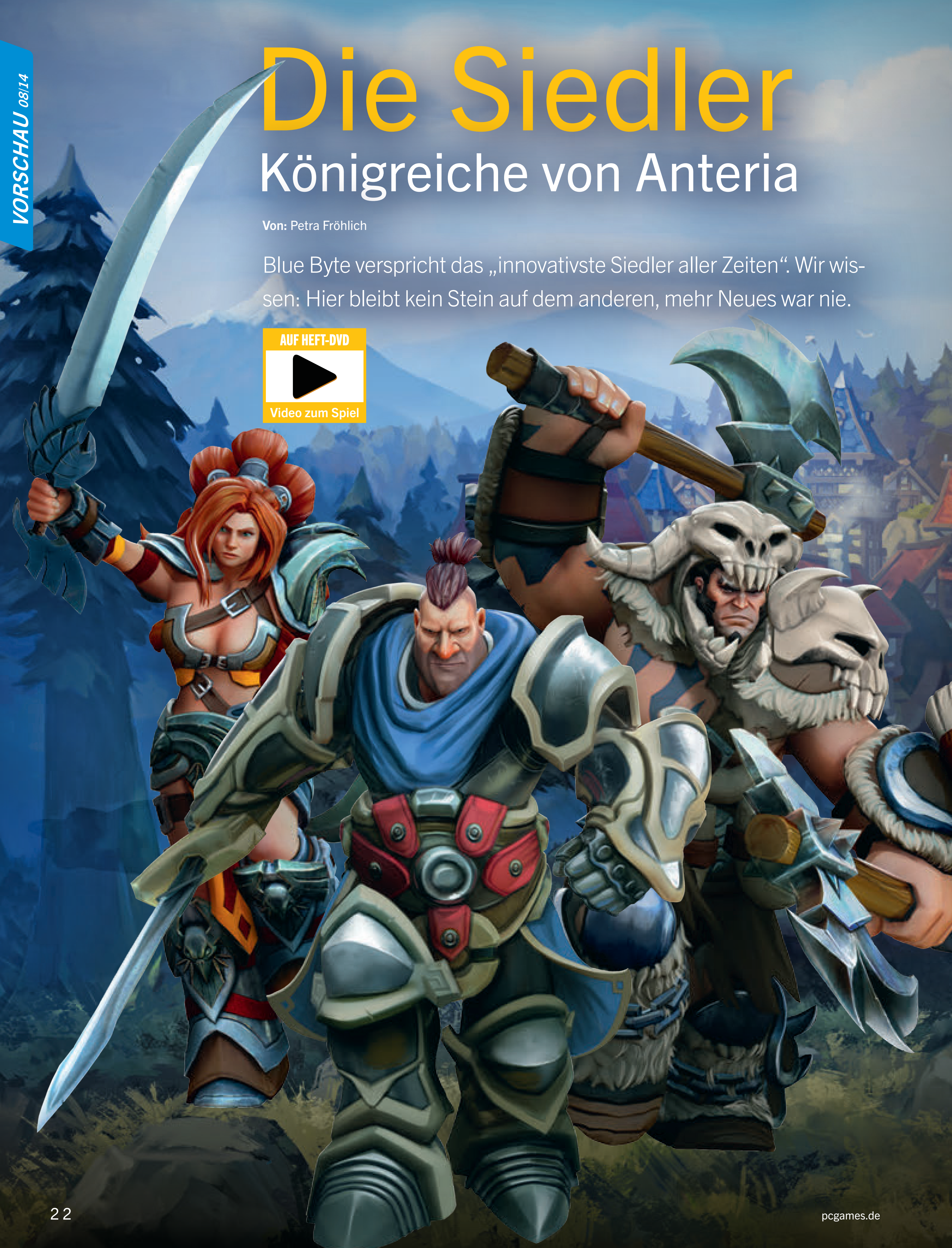
Die Siedler

Königreiche von Anteria

Von: Petra Fröhlich

Blue Byte verspricht das „innovativste Siedler aller Zeiten". Wir wissen: Hier bleibt kein Stein auf dem anderen, mehr Neues war nie.

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel





Auf der Heft-DVD findet ihr beeindruckende Spielszenen aus der aktuellen Version – kommentiert von den Entwicklern persönlich!

INHALT

AUF INS ABENTEUER
Links sind unsere Champions aufgelistet. Derzeit besitzen wir nur eine Kriegerin.

ROHSTOFF-ÜBERSICHT
Die Vorräte bei den wichtigsten Materialien (Holz, Steine, Werkzeuge usw.) sind permanent eingeblendet.

MENÜLEISTE
Ganz oben wählt ihr Gebäude aus, werft einen Blick in den Lagerbestand, entwickelt eigene Gegenstände und Upgrades mittels Rezepten (Crafting) oder stattet eure Champions aus.

QUESTLOG
Die Liste verrät euch, welche Aufgaben ihr als Nächstes zu erledigen habt.

PRODUKTIONSKETTE
Dieses „Spinnennetz“ zeigt eine der komplexeren Produktionsketten zur Herstellung von Waffen. Beteiligt sind Sägewerke, Bergwerke, Schmelzen und Schmieden. Welche Betriebe an das angeklickte Bauwerk angedockt werden können, erkennt ihr an den grünen Kreisen.

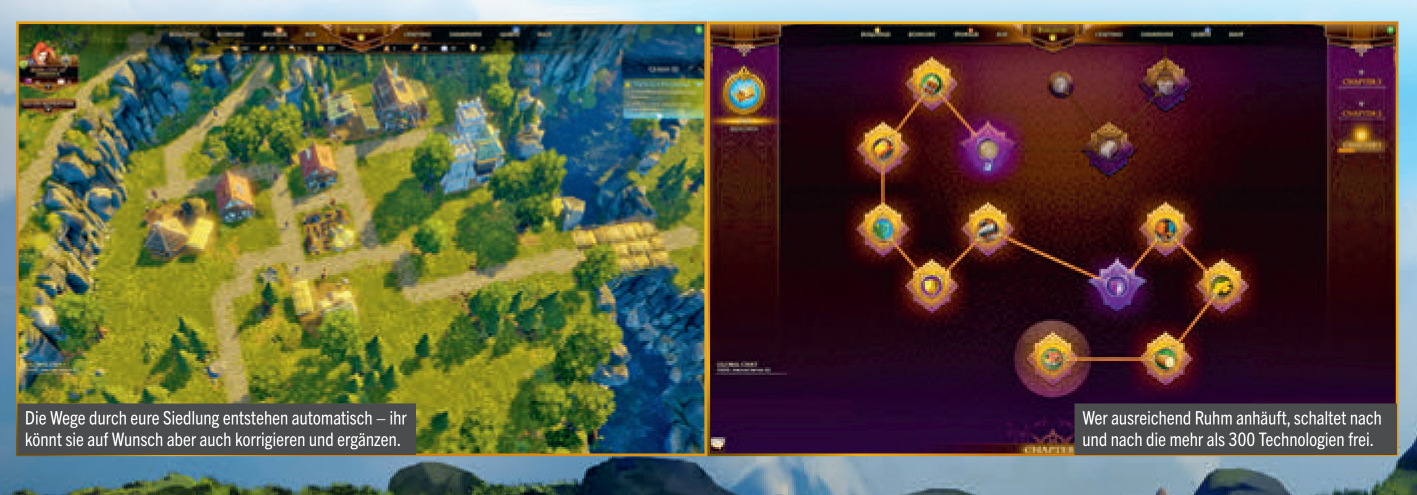
Die Kernschmelze tritt am Osterwochenende 2010 ein: Die Ubisoft-Server sind nicht erreichbar. Das ist keine gute Nachricht. Denn wer *Die Siedler 7* spielen will, muss online sein – immer. Kein Server, kein Siedeln. Ausgerechnet an jenen Feier- und Ferientagen. Die Folgen dieses Fallouts sind noch heute vielerorts im Netz zu besichtigen. Alleine die Amazon-Rezensionen gleichen einer qualmenden Ruine aus Hunderten frustrierter Ein-Stern-Bewertungen. Und das, obwohl das eigentliche Spiel von Fans und Presse hochgelobt wurde als eine der bestdesignten Folgen der Serie, inklusive wunderschöner Grafik und sinnvoller Verbesserungen. Erst ein Jahr später wurde der Kopierschutz entschärft: Eine einmalige Aktivierung bei Spielstart genügte fortan – vorsichtiges Durchatmen bei den Fans.

Das *Siedler 7*-Drama ist jetzt mehr als vier Jahre her. Seitdem hat sich in der Welt der PC-Spiele eine Menge verändert. Mit dem Free-2Play-Browserspiel *Die Siedler Online* ist Blue Byte ein echtes Kleinod gelungen, vielfach ausgezeichnet, und wie man hört, auch kommerziell lukrativ. Aber ist die Zeit auch reif für ein „Online-Siedler“?

Christopher Schmitz ist fest davon überzeugt. Auf seiner Visitenkarte steht Director of Product Development – er ist unter anderem für die Entwicklung aller *Siedler*- und *Anno*-Spiele verantwortlich. Und auch wenn er verstehen kann, dass mancher lieber offline gemütlich vor sich hin siedelt, so seien die Vorbehalte mittlerweile eher ein „Wohlfühlproblem“, wie er es nennt. Schließlich sei heutzutage ohnehin jeder online. Und deshalb ist *Die Siedler: Königreiche von Anteria* von vornherein darauf ausgelegt, ab einem bestimmten Punkt vorzugsweise gemeinsam statt einsam gespielt zu werden.

Schluss mit Murmeltiertag

Auf diese fundamentale Neuerung deutet bei Spielbeginn noch nicht allzu viel hin: Wer sich nach der Installation des Spiels zum ersten Mal einloggt, errichtet mit den bereitgestellten Baumaterialien wie gewohnt ein erstes Wohngebäude, dazu Holzfäller und Sägewerk – so wie es in der *Siedler*-Reihe seit über


Die Wege durch eure Siedlung entstehen automatisch – ihr könnt sie auf Wunsch aber auch korrigieren und ergänzen.

Wer ausreichend Ruhm anhäuft, schaltet nach und nach die mehr als 300 Technologien frei.

20 Jahren guter Brauch ist. Doch diesen Siedlungs-Urknall wird der Spieler nur ein einziges Mal erleben, ganz am Anfang. Denn die Spielwelt ist erstmals „persistent“, also dauerhaft. Es gibt zwar wie gewohnt eine Kampagne samt Story und Quests, aber ihr bastelt stets an ein- und derselben Siedlung über Tage und Wochen, womöglich über Monate hinweg. „Wir haben viel Zeit investiert, um mit Kunden zu reden – was fandet ihr gut, was schlecht“, erzählt Christopher. „Und dabei haben wir sehr viel gelernt – unter anderem, dass die Leute ihre Stadt nicht regelmäßig neu aufbauen wollen, sondern die wollen ihre Stadt weiterentwickeln über einen längeren Zeitraum und eben Sachen, die sie schon einmal erforscht haben, nicht tausendmal noch mal neu erforschen.“ Dazu gehört auch, dass man nicht im klassischen Sinne abspeichern kann – Spielstände sind überflüssig, denn das Leben in Spielen wie *World of Warcraft* oder eben *Königreiche von Anteria* geht auch dann weiter, wenn man nicht online ist. Im Gegensatz zu vielen anderen Aufbau- und Echtzeit-Strategiespielen müsst ihr keine Sorge haben, dass missgünstige Mit- und Gegen-Spieler euer Königreich in Schutt und Asche legen oder eure Siedlung eine Naturkatastrophe heimsucht: Was ihr euch mühsam aufgebaut habt, macht kein anderer wieder kaputt – auch das war ein vielfach geäußerter Wunsch, den die Blue-Byte-Designer immer wieder von *Siedler*-Fans zu hören bekamen.

Verkettung glücklicher Umstände

Die *Siedler*-Spieler müssen sich also auf einige massive Änderungen gefasst machen. Produzent Eugenio Vitale beruhigt: „Wir achten sehr gewissenhaft darauf, dass wir den Kern der Serie beibehalten – die Spieler werden sich wie zu Hause fühlen.“ Der Italiener koordiniert das derzeit 60-köpfige Entwickler-Team und sorgt dafür, dass Termine tunlichst eingehalten werden. „Nicht nur für neue *Siedler*-Spieler gibt es einige Features, die das Spiel zugänglicher machen. Ein Beispiel sind die neuen Produktionsketten. Das ist ein sehr mächtiges Werkzeug, das dem Spieler die volle Kontrolle gibt.“ In der Praxis sieht das so aus, dass ihr zusammengehörige Betriebe mit einer eindeutigen Verbindung, einem „Connect“, verknüpft. So wird sichergestellt, dass Sägewerk A die Baumstämme ausschließlich bei Holzfäller B abholt. Sobald ihr auf ein Gebäude klickt, werden derlei Lieferwege anhand von Linien und Pfeilen dargestellt. Ihr seht so auf den ersten Blick, welche Betriebe andere beliefern. So führen beispielsweise Linien von den Getreidefeldern hin zu Brauereien und Mühlen – und von dort weiter zu Tavernen und Bäckereien. Doch je anspruchsvollere Waren ihr produziert, desto komplexer und umfangreicher werden auch die dazugehörigen „Spinnennetze“. Das eröffnet Spielraum für Experimente, denn häufig genügen schon winzige Detail-Optimierungen, um den Transportweg von Werkzeugen, Waffen oder Nahrungsmitteln drastisch zu beschleunigen.

Entscheidend sind zwei Faktoren: Wie lange dauert es, bis eine Ware hergestellt ist? Und zweitens: Wie lange sind die Zutaten unterwegs? Bleibt man unterhalb einer bestimmten Minuten-Vorgabe, ertönt eine Fanfare und ihr habt eine „Perfekte Kette“ erschaffen. Dafür

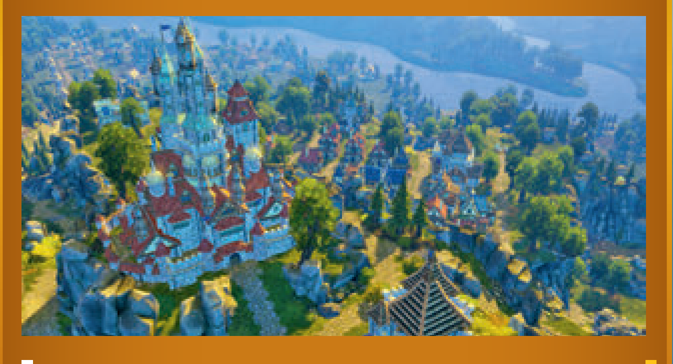
Baumstämme, Holzfäller, Sägewerk: Die erste Produktionskette im Spiel ist gleichzeitig die einfachste und kürzeste.

DIE 8 WICHTIGSTEN NEUERUNGEN

Auch wenn *Königreiche von Anteria* aussieht wie ein typisches *Siedler* – die Liste der Neuerungen ist enorm. Nicht ohne Grund hat Blue Byte das „innovativste *Siedler*“ angekündigt – ob es auch das beste wird, wissen wir Ende 2014. Wir verraten die wichtigsten Unterschiede zu den Vorgängern.

1. Ein Spiel, eine Siedlung

In jeder Mission wieder bei null anfangen? Das ist vorbei. Ihr baut eure bestehende Siedlung immer weiter aus – über viele Wochen hinweg. Aus einem kleinen Gehöft entsteht so bald ein riesiges Königreich.



2. Waschechtes Online-Spiel

Die Zeiten des Offline-Siedelns sind wohl endgültig vorbei: Euer Spielstand befindet sich auf den Blue-Byte-Servern – wer künftig siedeln will, braucht eine dauerhaft stabile Internet-Verbindung.

3. Echte Champions

In Expeditionen und Adventures steuert ihr ein Helden-Quartett, das sich vielfältig auf- und ausrüsten lässt. Krieger, Bogenschützen und Priester haben Stärken und Schwächen – die Mischung macht's!

4. Direkte Steuerung in Gefechten

Während die Kämpfe in *Die Siedler 7* noch (fast) automatisch abliefen und sich kaum beeinflussen ließen, steuert ihr eure Helden ab sofort selbst – wie in einem klassischen Action-Rollenspiel à la *Diablo*.

5. Rollenspiel-Elemente

Buffs, Artefakte, Upgrades, Skills, Crafting – all das sind Elemente, die man eher aus Rollenspielen kennt. Im neuen *Siedler* dienen sie dazu, eure Helden (= Champions) immer weiter zu verbessern und zu spezialisieren.

6. Perfekte Produktionsketten wichtig wie nie

Bislang reichte es häufig, wenn Mühle und Bäckerei einfach nur nahe beieinander standen. Jetzt kommt es auf jede Sekunde an: Die immer komplexer werdenden Produktionsketten wollen sorgfältig optimiert werden.

7. Gemeinsam siedeln bringt Vorteile

Der Koop-Modus soll nicht wie oft üblich eine Dreingabe sein – im Gegenteil: Wer gemeinsam Gefechte bestreitet oder befreundete Siedlungen besucht, profitiert erheblich von zusätzlichen Boni.

8. Ruhm als Währung

Waren es bei *Siedler 7* erkämpf- und erhandelbare Siegpunkte, so ist nun Ruhm das, was zählt. Nur damit lassen sich weitere Technologien und Sektoren freischalten, mit denen ihr euer Königreich erweitert.

WAHRE CHAMPIONS: DIE HELDEN VON ANTERIA

Je einen von sieben Champions (unter anderem Priester, Bogenschütze, Krieger und Ritter) beherbergt ihr in eurer Siedlung – in Gefechten spielen sie die Hauptrolle.

Jede Klasse hat individuelle Vorzüge und Schwachpunkte bei Angriffs- und Verteidigungswerten, Ausdauer (Stamina) und Lebenspunkten. Die Champions lassen sich auf vielfältige Weise skillen und mit Talenten, Artefakten und Waffen ausrüsten. Die entsprechenden Symbole zieht ihr einfach mit der Maus auf einen der drei Slots.

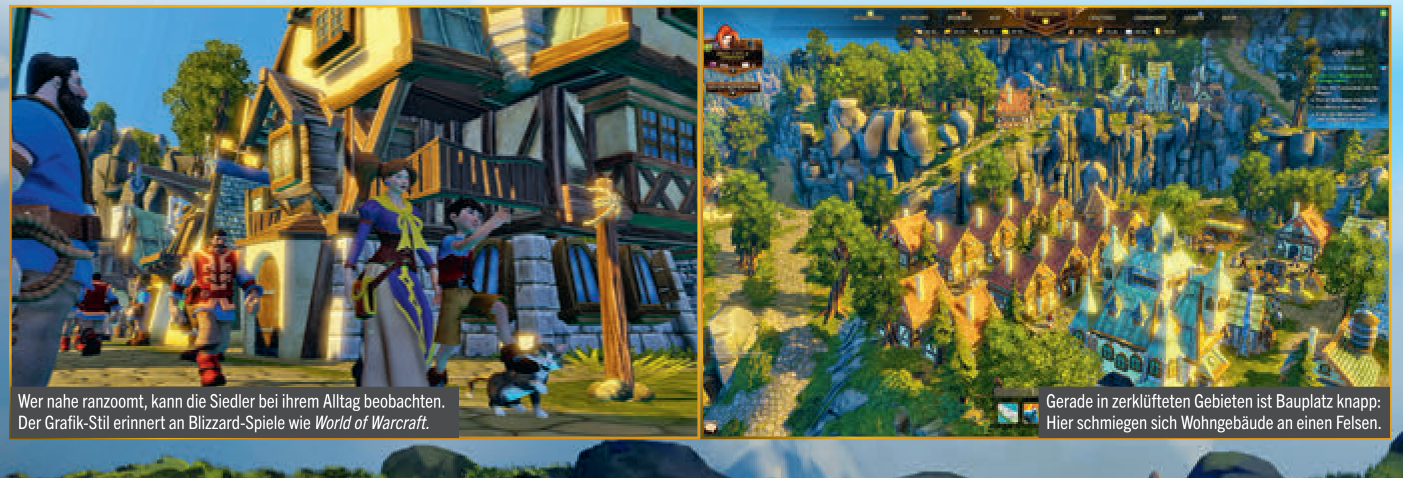
werdet ihr mit Ruhm belohnt. Dieser Ruhm ist die wichtigste Währung im neuen *Siedler*, weil ihr damit neue Gebiete, Upgrades und rund 300 Technologien freischaltet. In *Königreiche von Anteria* wird man also zwangsläufig mehr Zeit denn je damit verbringen, möglichst effiziente Kreisläufe auszuknobeln – mehr *Siedler*-Feeling geht nicht. Die vom Vorgänger gewohnten Siegpunkte wurden hingegen eingemottet.

Platz da!

Sind die grundlegenden Gebäude erst einmal errichtet, folgt bald die Erkenntnis: Der ursprüngliche Bauplatz wird knapp. Glücklicherweise bestehen die Königreiche von Anteria aus insgesamt 30 kleinen und großen Sektoren, die nach und nach erschlossen und freigeschaltet werden – genügend Ruhm vorausgesetzt. Es gibt Sektoren mit ausgedehnten Wäldern, mit zerklüfteten Gebirgen, mit glitzernden Seen, mit lauschigen Auen. Die ersten acht Sektoren sind für alle Spieler identisch, danach bleibt es euch und eurer Strategie überlassen, in welcher Reihenfolge ihr dabei vorgeht: Wer sich eher in die Berge orientiert, findet womöglich Kohle, Kupfer, Eisen und Gold, die beispielsweise für die Waffen- und Werkzeugproduktion unerlässlich sind. Lohnenswert sind auch die Liegenschaften am Fluss, denn dort gibt es einen Handelsposten, der euch Waren mit anderen Spielern tauschen lässt. Das funktioniert ganz einfach: Überschüssige Erze oder Bretter werden klick, klick, klick im System eingestellt, gleichzeitig könnt ihr auch Bedarf an Getreide oder Schwertern anmelden. Der Handelsposten ist auch dann von großem Nutzen, wenn ihr seltene Ressourcen für Updates oder zur Herstellung bestimmter Gegenstände benötigt. Die Alternative besteht darin, eine Expedition in die „Ungezähmten Lande" zu entsenden. So heißt das Gebiet, das euer Königreich umgibt. In diesen Regionen locken Abschnitte mit äußerst begehrten Rohstoffen, Bauplänen und Schätzen, gleichzeitig sind dort aber auch allerlei Schurken zu Hause: Wikinger im Norden, Nomaden im Süden und dazwischen Banditen.

Wanted: Weiße Federn

Gut, dass ihr auf die Hilfe eurer Champions zählen könnt. Champions sind eure ganz persönlichen Superhelden, die euch das ganze Spiel über begleiten; sieben verschiedene gibt es, vier dürft ihr pro Expedition mitnehmen. Kriegerin, Ritter, Priester und Bogenschützin bewohnen jeweils ein eigenes, ausbaubares Hauptquartier in Form einer Festung. Dort könnt ihr die Helden nach euren Vorstellungen



Wer nahe ranzoomt, kann die Siedler bei ihrem Alltag beobachten. Der Grafik-Stil erinnert an Blizzard-Spiele wie *World of Warcraft*.

Gerade in zerklüfteten Gebieten ist Bauplatz knapp: Hier schmiegen sich Wohngebäude an einen Felsen.

SCHÖNE GRÜSSE AUS ANTERIA
Bis ihr solch ein prächtiges Königreich euer Eigen nennt, vergehen viele Tage und Wochen – der Detailgrad der Grafik ist schlicht umwerfend.

in sechs Stufen upgraden, mit Artefakten und Waffen ausstatten und bestimmte Talente (also Skills) entwickeln – ähnlich wie in *Diablo* oder *Sacred*. Bevor ihr euch in so ein Abenteuer stürzt, wählt ihr aus, welche Fähigkeiten und Gegenstände ihr für die anstehende Aufgabe nutzen wollt. Die Waffen und Artefakte entstehen mittels Crafting: Im Laufe der Zeit könnt ihr über 2.000 (!) Rezepte einsammeln und aus mehr als 70 seltenen Ressourcen die entsprechenden Tränke, Schwerter, Schilde und Rüstungen zusammenschrauben, die dazugehörigen Materialien vorausgesetzt. Ein simples Lederwams kriegt man mit entsprechenden Produktionsketten noch selbst hin. Doch wer seine Kriegerin mit einem coolen Bumerangschwert ausstatten will, braucht zunächst solch exotische Ingredienzien wie etwa „Weiße Federn" – und die kriegt man eben nur durch Expeditionen.

Auf sie mit Gebrüll!

Sobald man auf den „Auf ins Abenteuer!"-Button haut, wird aus dem beschaulichen Aufbau-Strategiespiel vorübergehend ein komplett anderes Spiel. Denn ihr steuert die maximal vier Figuren plus Begleiter wie in einem handelsüblichen Action-Rollenspiel oder Echtzeit-Strategiespiel à la *Spellforce*. Ein Klick auf den Gegner – und schon stürzen sich eure Helden mit Gebrüll auf ihn. Taktisches Vorgehen ist Pflicht, will man nicht im Scharmützel mit Bossgegnern aufgerieben werden. Jeder Champion hat daher andere Stärken und Schwächen: Die schwach gepanzerte Bogenschützin feuert ihre Pfeile lieber aus sicherer Entfernung ab, der Priester heilt angeschlagene Einheiten und der Ritter haut an vorderster Front die Feinde zu Klump. Zur Unterstützung könnt ihr beispielsweise Ballisten aufstellen oder explodierende Fässer platzieren – und natürlich müsst ihr gezielt die Spezialfähigkeiten jeder Klasse einsetzen. Die Gefechte sind ganz auf die Champions zugeschnitten – die über Jahre üblichen Armeen aus Pikenieren, Musketieren und Bogenschützen gibt es in dieser Form nicht mehr, ebenso wenig die forschenden Mönche samt Klöstern. Haben wir eigentlich schon erwähnt, dass sich das neue *Siedler* deutlich von den Vorgängern unterscheidet?

Von ihren gefährlichen Ausflügen und Schatzsuchen bringen die Helden neben Ruhm und Erfahrungspunkten natürlich auch jede Menge Beute mit nach Hause – eine Szene, die auch gleich zu Beginn des ersten offiziellen Trailers zu sehen ist und die bei Veröffentlichung für entsprechende Spekulationen sorgte. Auch wenn diese

DIE SIEDLER-MACHER: DAS IST BLUE BYTE

Das Studio mit dem blauen Edelstein im Logo gibt es schon seit über 25 Jahren – in der schnelllebigen Spielebranche eine halbe Ewigkeit.

In dieser Zeit sind legendäre PC-Spiele entstanden wie die *Battle Isle*-Rundenstrategiespiele. Das Aushängeschild des Entwicklers war und ist aber die *Siedler*-Reihe mit unzähligen Add-ons und Auskopplungen. Wurde das erste Amiga-*Siedler* anno 1993 noch von Erfinder Volker Wertich im Alleingang entwickelt, arbeiten alleine an *Königreiche von Anteria* mehr als 60 Programmierer, Designer und Grafiker. Seit 2001 ist Blue Byte eine Tochter des französischen Spieleriesen Ubisoft; in dessen Deutschland-Zentrale in der Düsseldorfer Innenstadt belegt das Studio gleich mehrere Etagen. Inzwischen gehört Blue Byte auch die Marke Anno – die Filiale des aufgekauften *Anno*-Studios Related Designs trägt seit Juni den Namen „Blue Byte Mainz". Mit *Anno Online* und *Die Siedler Online* betreibt Blue Byte zwei der erfolgreichsten Free2Play-Browserspiele.



DREI FRAGEN AN CHRISTOPHER SCHMITZ UND GUIDO SCHMIDT
„DIE ZEIT IST REIF FÜR ONLINE-GAMES."


Christopher Schmitz ist Director of Product Development bei Blue Byte.

PC Games: Ihr wart beide maßgeblich an *Anno 1404* und *Die Siedler 7*, aber auch an *Die Siedler Online* und *Anno Online* beteiligt. Wie unterscheidet sich die Herangehensweise von Online- zu Offline-Spiel?
Schmidt: „Das hat sich für mich deutlich beim Design von *Die Siedler Online* gezeigt. Ein Online-Spiel zu designen ist aus meiner Sicht leichter, schöner und besser, weil man viel näher am Kunden dran ist. Man kriegt direkt Feedback. Bei einem Offline-Spiel ist es eben so: Du designst es, dann kommt es in den Laden und dann kriegst du irgendwann Feedback über die Foren und so weiter. Bei einem Online-Spiel bist du direkt mit den Spielern in Kontakt und kriegst dann sofort Feedback – und das ist für einen Designer unheimlich spannend."
Schmitz: „Online-Spiele sind eine sehr große Herausforderung für alle Unternehmen wie etwa Ubisoft, weil eben die Anforderungen ganz anders sind. Man braucht das Spiel, das auf einem Server läuft, wo viele Kunden in stark schwankenden Auslastungen das Spiel spielen wollen, und zwar sicher und ohne Downtimes. Auf der Produktseite muss man darauf achten, dass es sinnvolle Features sind, mit denen die Kunden wirklich Spaß haben und die nicht einfach aufgepfropft wirken. Das war einer der Grundgedanken bei *Die Siedler: Königreiche von Anteria*: dass wir Online-Features haben, die so tief ins Spiel verwoben sind, dass sie sich nicht anfühlen, als hätte man da jetzt künstlich ein Online-Spiel machen wollen. Das ist ein richtiges Online-Spiel – und das wird der Kunde auch spüren."

PC Games: Bei *Siedler 7* gab es massive Proteste, weil die Spieler „always on" sein mussten. Was ist heute anders als 2010?
Schmitz: „Die Zeit ist reif für Online-Games. Wir sind fest der Meinung, dass das die Zukunft ist. Das typische alte Boxed-Game, das komplett offline ist, ist eine auslaufende Gattung. Natürlich gibt's viele Gamer, die das immer noch gerne haben wollen, allerdings glauben wir, dass es sehr viel mehr Gamer gibt, die eben online spielen wollen. Früher war das immer so eine Sache, aber heutzutage ist sowieso jeder online – und das ist eigentlich eher ein Wohlfühlproblem, als dass es ein richtiges Problem ist."

PC Games: Selten zuvor gab es so viele Neuerungen in einem *Siedler*-Spiel. Ist das eigentlich noch ein „richtiges" Siedler? Und glaubt ihr nicht, dass ihr die Spieler damit überfordert?
Schmidt: „Die Siedler ist immer noch ein Aufbau-Strategiespiel. Wir haben alle Elemente, die für ein *Siedler*-Spiel wichtig sind, auch im neuen *Siedler* drin. Wir haben die Wirtschaft drin, wir haben die Optimierung drin, wir haben die Expansion drin und wir haben den Kampfteil drin, der durch die Wirtschaft auch vorangetrieben wird."
Schmitz: „Wir werden alle Funktionen natürlich ganz sanft und langsam einführen. Das war auch eines der Paradigmen, denen wir von Anfang an gefolgt sind: Man kommt nach Hause und fühlt sich zurück in seiner *Siedler*-Welt und dann werden diese Dinge nach und nach eingeführt, sodass man sie nach und nach lernen und dann auch wertschätzen kann."


Guido Schmidt zeichnet als Lead Game Designer verantwortlich.

Abschnitte und der Fantasy-Touch der Champions für ein *Siedler*-Spiel eher untypisch anmuten: Die Serie bleibt damit durchaus ihrer Tradition treu, dass der militärische Part einzig davon abhängt, wie grandios eure Wirtschaft floriert.

Der Aquarium-Effekt
Was wir bei unserem weltexklusiven Termin bei Blue Byte zu sehen bekommen, ist eine sehr frühe Alpha-Version, die aber bereits einen erstaunlich weit fortgeschrittenen Eindruck macht. Natürlich ruckelt das Bild gerade bei den prächtigen Panorama-Ansichten, doch für die Politur bleiben ja noch einige Monate Zeit. Wer ganz nah auf Google-Streetview-Ebene heranzoomt, wird schon jetzt verzückt den für die *Siedler*-Reihe typischen „Aquarium-Effekt" feststellen. Nach wie vor ist es ein großes Vergnügen, die Bewohner beim Schmieden und Schmelzen, beim Bauen und Brauen, beim Sägen und Säen zu beobachten. Bis zur Veröffentlichung des Spiels am Jahresende sollen noch viele weitere Animationen hinzukommen. Schnell fällt dabei auf, dass inzwischen auch *Siedler*-Frauen und *Siedler*-Kinder die Straßen bevölkern – eine echte *Siedler*-Premiere. Welche „Funktion" diese haben? Nun, die Familien dienen in erster Linie dekorativen Zwecken, denn ihre Anwesenheit verbessert die Stimmung der hart arbeitenden Landbevölkerung und beschleunigt dadurch Vorgänge. Das gilt auch für alle anderen schmückende Elemente wie Blumenbeete, Torbögen oder Statuen, die ihr in eurer Siedlung verteilen könnt. Dreh- und Angelpunkt des Königreichs ist natürlich ein feudales Schloss, das gleichzeitig als Hauptlager dient. Das Gebäude thront hoch oben auf einem Felsen und mausert sich im Laufe der Zeit vom schlichten Gemäuer hin zum Anwesen im Disneyland-Format mitsamt Türmchen, Zinnen, Zugbrücke und Kiesauffahrt. Einen regelrechten Schloss-Editor wie in *Die Siedler 7* gibt es aber nicht mehr.

Ein Markt der Möglichkeiten
Dass ausschließlich online gesiedelt wird, hat für Blue Byte den erfreulichen Nebeneffekt, dass sich eilige Bugfixes und üppige Updates schnell unters Volk bringen lassen – aber eben auch kostenpflichtige Add-ons, DLCs und Deko-Gegenstände. Ob dies auch fürs neue *Siedler* gilt, dazu schweigt Blue Byte und verweist auf einen späteren Zeitpunkt. Führt man sich die Historie anderer Ubisoft-Titel wie *Watch Dogs* oder *Assassin's Creed: Black Flag* vor Augen, braucht es nicht viel Fantasie, um sich die Möglichkeiten auszumalen – schon allein, um die Spieler über lange Zeit bei der Stange zu


Fürs Crafting von Waffen, Tränken und Upgrades braucht ihr eines von 2.000 Rezepten – und natürlich die passenden Zutaten.


Aus nahezu jeder Perspektive liefert die prächtige *Siedler*-Spielwelt postkartenreife Motive.

KAMPF UM ANTERIA: DIE GEFECHTE IM NEUEN SIEDLER

Volle Kontrolle: Bei den Expeditionen ins Umland erwarten euch Schätze und Baupläne. Die Champions werden gesteuert wie in einem Action-Rollenspiel.

WELTKARTE
Das Königreich wird von den „Ungezähmten Landen“ umgeben – ihr entscheidet, in welche Region ihr euch vorwagt.

DIE CHAMPIONS
Maximal vier Helden könnt ihr mit in ein Gefecht nehmen. Im Koop-Modus teilt ihr euch die Truppe.

SPEZIALTALENTE
In der unteren Leiste seht ihr die Skills jedes Champions. Diese wählt ihr vor dem Gefecht aus.

GEGENSPIELER
Bossgegner wie die „Wilde Waltraud“ haben Spezialattacken auf Lager und Diener an ihrer Seite, die zuerst ausgeschaltet werden sollten.

GESUNDHEIT!
Ein Priester heilt angeschlagene Einheiten – Hilfe in letzter Sekunde!

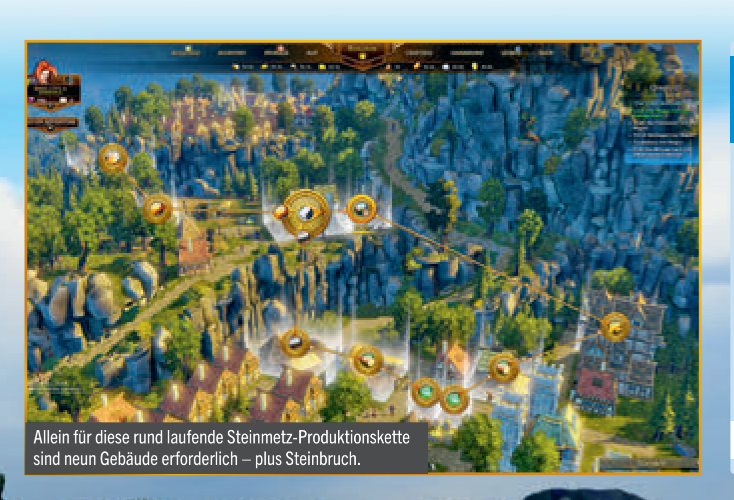
MITBRINGSEL
Die Champions werden von Militäreinheiten und Geschützen (hier eine Balliste) unterstützt.

halten, etwa durch Events, wie man sie aus *Die Siedler Online* gewohnt ist. Die Unterschiede zu diesem erfolgreichen Browserspiel gehen über die reine Technik übrigens weit hinaus: Im Grunde sind es zwei völlig verschiedene Spielkonzepte. Selbstverständlich entfällt die für Free2Play-Spiele tyische und immer lästiger werdende Warterei. Ihr müsst euch also nicht stundenlang gedulden, bis beispielsweise ein Gebäude fertiggestellt oder eine Technologie erforscht ist, und dementsprechend auch kein echtes Geld in Beschleunigungs-Edelsteine investieren. *Königreiche von Anteria* wird sich gerade in Bau- und Optimierungsphasen wie ein klassisches Offline-*Siedler* spielen. Und wenn's doch mal schneller gehen muss auf der Baustelle, mixt man im Crafting-Menü einfach einen „Hot Coffee“-Buff und wendet ihn auf das Grundstück an. Wenn ihr die Siedlung eines befreundeten Spielers besucht, könnt ihr ebenfalls Gebäude buffen, also kurzzeitig verstärken. Nicht nur die Bauarbeiter klopfen auf diese Weise schneller die Balken zusammen, auch in Bergwerken wird zügiger geschürft oder der Steinbruch wirft höherwertige Marmorblöcke ab. Neben dem Handel und den Gefechten ist das ein weiterer Anknüpfungspunkt, mit dem gemeinschaftliches Spielen gefördert und belohnt werden soll – eines der Kernanliegen der Entwickler: „Uns geht es natürlich darum, dass wir Menschen zusammenbringen: Spieler sollen miteinander spielen“, argumentiert Lead Game Designer Guido Schmidt, der ein siebenköpfiges Design-Team koordiniert und neben *Die Siedler Online* auch an *Anno 1404* beteiligt war.

Kein! Siedler! Acht!

Nachdem alle grundlegenden Fragen geklärt sind, steht nur noch eine einzige, letzte, ultimative Frage auf unserem Reporter-Block: Warum heißt der designierte Nachfolger von *Siedler 7* nicht einfach *Siedler 8*? „Wir wollten uns klar abgrenzen von *Siedler 7*, weil das wirklich was ganz Neues ist“, erklärt Entwicklungsleiter Christopher Schmitz. „Es sollte sich nicht anfühlen wie ein Add-on zu *Siedler 7*, nach dem Motto: Wir haben jetzt einen neuen Aufguss gemacht. Wir wollen klarmachen: Das hier ist jetzt ein Online-Spiel mit epischen Online-Welten, mit einem ganz anderen Look & Feel – trotzdem haben wir die *Siedler*-Werte ganz eng beachtet. Es ist also weiterhin ein richtiges *Siedler* – und deswegen auch ein neuer Name.“

Jetzt müssen nur noch die Ubisoft-Server dem mutmaßlichen Ansturm standhalten, damit Weihnachten 2014 harmonischer abläuft als Ostern 2010. ❑


Allein für diese rund laufende Steinmetz-Produktionskette sind neun Gebäude erforderlich – plus Steinbruch.

„Mehr Held fürs Geld: Auf *Siedler Online* folgt Online-Siedler“


Petra Fröhlich

Auch wenn der rumpelige Start dem Spiel heute noch nachhängt: *Siedler 7* ist eine der besten Folgen der Serie und hat nach wie vor treue Fans. Die Entwickler hätten es sich also für ein *Siedler 8* leicht machen können – etwas Grafik-Kosmetik, ein paar neue Produktionsketten. Doch *Königreiche von Anteria* ist kein zaghaftes Mehr-vom-Gleichen, sondern ein gewaltiger (Fort-)Schritt – gut möglich, dass sich XXL-Siedlung, Helden und Gefechte gerade für Veteranen ungewohnt anfühlen. Aufgeschlossene Aufbaufans sollten sich herzlich drauf freuen: Weihnachten wird wuselig!

GENRE: Aufbau-Strategiespiel
ENTWICKLER: Blue Byte
PUBLISHER: Ubisoft
TERMIN: Ende 2014

EINDRUCK **SEHR GUT**



Kämpfe laufen in Echtzeit ab, ihr dürft jederzeit per Druck auf die Leertaste pausieren.

Auf der Übersichtskarte der Welt Eora dürft ihr eigene Einzeichnungen vornehmen.

Pillars of Eternity

Von: Peter Bathge

Die Spannung steigt: Wir haben Obsidians Old-school-Rollenspiel erstmals in Bewegung gesehen!

AUF EINEN BLICK

- Fantasy-Szenario mit Technik-Einflüssen: Magie trifft Pistolen
- Charaktererstellung mit sechs Völkern und elf Klassen (Barbar, Mönch, Druide, Paladin, Priest, Waldläufer etc.)
- Heldengruppe mit maximal sechs Mitgliedern
- Party-Mitglieder können sterben – Ersatz-NPCs lassen sich gegen Gold zusammenbauen
- Zwei Städte plus optionaler Riesen-Dungeon mit 15 Ebenen
- Aufrüstbare Festung für Spieler
- Beta für Kickstarter-Unterstützer startet am 18. August 2014

Der Mauszeiger stimmt optimistisch. Obsidian (*South Park: Der Stab der Wahrheit*, *Fallout: New Vegas*) könnte gelingen, wofür knapp 74.000 Unterstützer per Kickstarter gespendet haben: einen geistigen Nachfolger jener RPG-Klassiker auf Basis von Biowares zweidimensionaler Infinity Engine zu schaffen, mit denen viele PC-Spieler aufgewachsen sind. Ein Spiel, das eines Tages vielleicht in einem Atemzug mit den Großen des Genres genannt wird: *Planescape: Torment*. *Icewind Dale*. Und *Baldur's Gate 2* – der Mauszeiger von *Pillars of Eternity* stammt 1:1 aus dem vielleicht besten Rollenspiel überhaupt. Eine Präsentation auf der E3 macht uns Mut, dass sich Obsidian auch bei den inneren Werten von diesem Meilenstein hat inspirieren lassen.

Intelligentes Interface

Die frühe Beta-Version, die uns Project Director Josh Sawyer am Rande der Messe zeigte, machte bereits einen ausgereiften Eindruck. Die Benutzeroberfläche etwa wirkte deutlich runder als in der anderen großen, per Kickstarter finanzierten Rollenspiel-Hoffnung *Wasteland 2*. Wie in den Infinity-Engine-Spielen kommandiert ihr eure Heldengruppe aus einer isometrischen Perspektive. Eure Party besteht aus einem selbst erstellten Hauptcharakter plus fünf NPCs mit eigener Persönlichkeit – Kabbeleien untereinander und sogar Romanzen mit den Begleitern inklusive. Wie in einem Echtzeitstrategie-Spiel selektiert ihr mehrere Figuren gleichzeitig per Mauslasso oder wählt Formationen für Kämpfe gegen Banditen, Monster und Dämonen aus. So weit, so bekannt.

Im Vergleich zu den genannten RPG-Klassikern, an denen viele heutige Obsidian-Mitarbeiter unter der Flagge von Black Isle mitgearbeitet hatten, kommt das Interface jedoch deutlich entschlackt daher. Statt große Flächen an drei Seiten des Bildschirmausschnitts einzunehmen, ist das Menü auf eine kleine Anzeige am unteren Rand beschränkt, dazu gibt es rechts unten ein schmales Kampf-Logbuch (siehe Kasten auf der nächsten Seite). Bei Zaubern wird euch mit subtilen Einblendungen im Voraus angezeigt, wie der Flächenschaden ausfällt. Den Status eurer Helden lest ihr komfortabel an unauffälligen Lebensbalken ab. Dazu gibt es nützliche Tooltipps: Die Werte markierter Feinde wie Lebenspunkte, Spezialangriffe, Rüstung und Resistenzen bekommt ihr in einem aufpoppenden Kontextmenü angezeigt. Zu Beginn des Abenteuers stehen bei jedem Feind nur Fragezeichen. Erst wenn ihr nach und nach mehr Exemplare eines Gegnertyps bekämpft, lernt euer Charakter die Stärken und Schwächen der Widersacher und füllt die Leerstellen aus. Ein umfangreiches Bestiarium dient als Nachschlagewerk.

Schön oldschool: Statt stur einem Pfeil zum nächsten Gesprächspartner oder Bossgegner zu folgen, sollt ihr anhand der Hinweise aus Dialogen und dem Auftragsbuch selbst den Weg zum nächsten wichtigen Ort finden. Anders als etwa in *Skyrim* sollen die Einträge im Quest-Logbuch detailliert genug ausfallen, damit Spieler auch ohne automatische Wegweiser nie die Orientierung verlieren.

Kämpfe mit Köpfchen

Gewalttätige Auseinandersetzungen stellen ein zentrales Spielelement von *Pillars of Eternity* dar. Zwar sollt ihr euch im Laufe der

TEXT-ADVENTURE: DIE SCRIPTED INTERACTIONS

Obsidian verzichtet stellenweise auf kostspielige Zwischensequenzen und erzählt Ereignisse lieber per Textfenster.

Darin beschreibt ein Erzähler wie der Spielleiter in einem Pen&Paper-Rollenspiel eine Situation: Begleitet von passenden Umgebungsgeräuschen wie dem Wind, der durch die Äste weht, oder einer knarzenden Tür lest ihr, was mit euren Charakteren in diesem Moment passiert und wählt aus mehreren Möglichkeiten eine Handlungsweise aus.



Eure Entscheidung in diesen Situationen hat Konsequenzen, die zum Teil drastisch ausfallen – wer *The Banner Saga* gespielt hat, wird ein Liedchen davon singen können. Begleiter können im Rahmen der geskripteten Interaktionen sogar sterben!

Ihr habt *Baldur's Gate 2* oder *Icewind Dale 2* gespielt? Dann sollten euch viele dieser Symbole bekannt vorkommen! Beim Interface orientiert sich Obsidian stark an den Klassikern, behebt aber alte Missstände in Sachen Benutzerführung und Komfort.

Im Logbuch lest ihr Dialoge nach oder erfahrt Kampf-Details. Fans von Zahlen und Werten bekommen aufgeschlüsselt, warum ein Feind gerade getroffen hat, wie viel Schaden er verursacht und welchen Effekt (zum Beispiel Betäubung) der Angriff hat.

viele Dutzend Stunden langen Kampagne auch immer wieder herausreden und Konflikte diplomatisch oder mit List und Tücke lösen können, aber manchmal ist ein Blutvergießen einfach unvermeidbar. Gut so! Denn die Gefechte machten auf der E3 einen exzellenten Eindruck.

Grundsätzlich laufen die Kämpfe in Echtzeit ab. Nach jeder Aktion wie einem Angriff mit Schwert, Muskete oder Bogen wird eine kleine Leiste über dem Kopf der Spielfigur eingeblendet – bis sie voll ist, kann der Charakter nichts tun. Diese Erholungszeit dauert generell genauso lange wie die Vorbereitungszeit einer Aktion: Spricht ein Magier also drei Sekunden lang einen Feuerball-Zauberspruch, muss er anschließend drei Sekunden lang warten, bis er den nächsten Zauber abfeuern oder mit seinem Stab einen magischen Standardangriff ausführen darf. Die Ruhezeit variiert zudem je nachdem, welche Ausrüstung der Held einsetzt und wie gut seine Skills dazu passen – wer als Magier in dicker Plattenrüstung herumstolziert, benötigt eine längere Verschnaufpause, bevor er den nächsten Zauberspruch sprechen kann. So will Obsidian die Klassen-Balance wahren. Das extra für das Spiel erstellte Regelwerk verzichtet nämlich auf Einschränkungen à la „Der Priester kann keinen Bogen benutzen!", wie sie etwa in *Baldur's Gate* aufgrund der verwendeten *Dungeons & Dragons*-Lizenz üblich waren.

Was den Sprung in die Neuzeit geschafft hat, ist die Pausenfunktion. Ein Druck auf die Leertaste friert das Geschehen à la *Dragon Age: Origins* ein. Anschließend erteilt ihr Befehle. Die richtige Positionierung der bis zu sechs Party-Mitglieder ist entscheidend; taktische Winkelzüge wie „Kämpfer vorn, Bogenschützen und Magier dahinter" gehören zum Einmaleins von *Pillars of Eternity*. Zauberer verstärken ihre eigene Defensive oder die ihrer Mitstreiter mit magischen Buffs, Schläger ringen Feinde zu Boden, wo sie für kurze Zeit wehrlos sind, Schurken entfesseln einen Wirbelsturm aus Dolchstichen.

Spezialattacken verbrauchen je nach Klasse Mana oder Ausdauer. Die beiden Ressourcen regenerieren sich langsam außerhalb des Kampfes, die Rate lässt sich durch passive Skills steigern. Verlorene Lebensenergie bleibt aber dauerhaft weg, es gibt keine Autoheilung wie etwa in *Dragon Age 2*. Stattdessen müsst ihr Heilzauber und magische Tränke auspacken. Oder ihr rastet, wie aus *Baldur's Gate* oder *Icewind Dale 2* gewohnt. Eine gelungene Neuerung stellt dabei jedoch die Abhängigkeit von Camping-Utensilien dar. Diese Verbrauchsgegenstände findet ihr in Kisten oder bei besiegten Feinden oder ihr kauft Nachschub bei Händlern. Wie viele Camping-Utensilien ihr findet und gleichzeitig mitschleppen könnt, hängt vom gewählten Schwierigkeitsgrad ab. Gute Idee!

Keine Komplettvertonung

Für Josh Sawyer und das Team bei Obsidian mindestens ebenso wichtig wie ein taktisches, leicht zu erlernendes, aber im Abgang komplexes Kampfsystem: gute Dialoge. Das große Vorbild ist hier Black Isles *Planescape: Torment*. Das heißt: Gespräche mit Nichtspielercharakteren oder zwischen Gruppenmitgliedern finden in Textfenstern statt, Sprachausgabe wird sparsam eingesetzt und oft ist nur der erste Satz vertont. Gleichzeitig werden die Dialogzeilen von beschreibenden Texten à la „Der hagere Karawanenwächter würdigt euch keines Blickes und spuckt verächtlich auf den Boden" begleitet, die für ein Plus an Atmosphäre sorgen. Die Aufmachung erinnert an ein gutes Buch – ein Fest für Leseratten.

Ebenfalls typisch *Planescape: Torment*: Ihr dürft euch nicht nur zwischen verschiedenen Antwortmöglichkeiten entscheiden, eure Wahl hat auch direkte Auswirkungen. Von multiplen Lösungsmöglichkeiten von Aufträgen bis hin zu unterschiedlichen Endsequenzen der Story. Zudem will Obsidian die Dialoge ein Stück weit dynamischer machen als man das aus anderen Rollenspielen vielleicht gewohnt ist: Will der Bösewicht vor dem Kampf erst noch palavern, könnt ihr das Gespräch abkürzen und sofort die Waffe ziehen oder einen der Widersacher durch eine Entscheidung im Textfenster direkt ausschalten. Solche Aktionen sind oft davon abhängig, ob ihr den nötigen Wert in einem der fünf Attribute Schleichen, Athletik, Wissen, Technik oder Überleben besitzt.

Euer Verhalten bestimmt zudem euren Ruf: Hinter wichtigen Dialogzeilen, an denen eine Entscheidung hängt, werden die fünf Werte diplomatisch, ehrlich, leidenschaftlich, rational und weise angezeigt. Wählt ihr eine Antwort, wird euer Ruf entsprechend verändert. Das beeinflusst die Reaktionen von NPC. Manch ein Begleiter will so unter Umständen nichts mehr mit euch zu tun haben oder ein Auftraggeber zögert vielleicht damit, euch mit einer Aufgabe zu betrauen, wenn ihm euer Ruf missfällt. Darüber hinaus könnt ihr euch unterschiedlichen Fraktionen anschließen und sogar die Seiten wechseln.

Vor großen Kämpfen ist es unerlässlich, die eigenen Priester und Zauberer Unterstützungs- und Stärkungszauber sprechen zu lassen (kleines Bild). Mächtige Kreaturen wie dieser Drache verfügen über eigene Resistenzen und magische Attribute.

Ein Problem, viele Lösungen

Pillars of Eternity wäre kein klassisches Rollenspiel, wenn sich die Aufträge nicht auf mehrere Arten lösen ließen. Gute Nachrichten von der E3: Wenn das fertige Spiel da weitermacht, wo die vorgespielte Demoversion endete, dann wird das Quest-Design den alten Rollenspiel-Klassikern von Bioware und Black Isle mindestens ebenbürtig! In einem Dungeon bekamen wir alternative Level-Routen zu sehen. So lösen wir auf der Suche nach einem Höhlenausgang etwa ein Rätsel, bei dem wir in der richtigen Reihenfolge über die in den Boden eingelassenen Buchstaben laufen – wer die falsche Route wählt, wird von Fallen gepiesackt. *Baldur's Gate 2*-Spielern dürfte das bekannt vorkommen. *Indiana Jones*-Fans sowieso.

Nicht genug Hirnschmalz, um das Rätsel zu lösen? Kein Problem: Ein paar Ecken weiter findet ihr eine brüchige Wand. Sind eure Helden stark genug, reißen sie die Barriere ein. Wer zu schwach ist, räumt das Hindernis mit zuvor gefundenem Hammer und Meißel aus dem Weg. Alternativ hilft euch vielleicht der kleine Xaurip-Imp: Um sein Vertrauen zu gewinnen, braucht ihr ein Stück Fleisch. Die Suche danach ist euch zu lästig? Dann könnt ihr ihn natürlich auch einfach angreifen!

Obsidian verspricht etliche solcher Beispiele variablen Quest-Designs und ist sich dabei auch nicht zu schade, Inhalte zu entwickeln, die manche Spieler abhängig von ihren Entscheidungen gar nicht oder erst bei einem zweiten oder dritten Spieldurchgang zu sehen bekommen. Das dürfte Wunder wirken für die Wiederspielbarkeit, genauso wie die Zusammenstellung der Heldengruppe.

Das letzte große Geheimnis

Über die Hauptgeschichte hat Obsidian größtenteils noch den Mantel des Schweigens gebreitet. Der Held ist zu Beginn als Teil einer Karawane unterwegs, die natürlich überfallen wird – just als die Gruppe in den Ruinen einer vergessenen Zivilisation Halt macht. Mitten im Kampf gegen die Aggressoren kommt ein gefürchteter Seelensturm auf, der Opfern jede Chance auf die in *Pillars of Eternity* alltägliche Reinkarnation nimmt. Der Protagonist und seine Begleiter suchen in einem alten Höhlensystem Zuflucht und stoßen dabei auf einen mysteriösen Kult, der offenbar etwas mit den Seelenstürmen zu tun hat. Ein klassischer, aber interessanter Auftakt zu einem Plot, dem die meisterhaften Geschichtenerzähler von Obsidian bestimmt die ein oder andere spannende Wendung abtrotzen werden. Was Figurenzeichnung und Erzählweise angeht, gehört Obsidian nun mal zu den Besten seines Fachs – die auf der E3 gesehenen Szenen unterstreichen das.



Dynamische Lichteffekte und hochauflösende 2D-Hintergründe sorgen für ein herrlich stimmiges Grafikgewand.

„Das *Baldur's Gate 3*, das ich mir schon immer gewünscht habe!“

Peter Bathge



Dass unter diesem euphorischen Artikel kein „Überragend“ als Einschätzung steht, hat nur einen Grund: Ich konnte *Pillars of Eternity* noch nicht anspielen. Dennoch bin ich mir sicher: Das wird großartig! Grafikstil, Taktikkämpfe, Quest-Design, Dialoge und Entscheidungen machen einen exzellenten Eindruck. Dazu wirken Benutzerführung und Interface bereits im Beta-Stadium ausgereift. Wer wie ich auf den Oldschool-Ansatz steht und sich ein zünftiges Party-RPG wünscht, dem erfüllt Obsidian allem Anschein nach einen echten Herzenswunsch.

GENRE: Rollenspiel
PUBLISHER: Paradox Interactive
ENTWICKLER: Obsidian Entertainment
TERMIN: 4. Quartal 2014

EINDRUCK **SEHR GUT**



Im Spielverlauf dringt ihr immer weiter in die Untiefen vor. Was ihr dort vorfindet, soll Raum für Interpretationen lassen.

Below

Von: Peter Bathge

Herausforderung für Höhlenforscher: In dieser Grotte lauert der Tod!

Der Endboss ist besiegt, die Welt ein Stück sicherer. Der Held steckt sein Schwert weg. Der Spieler, der ihn in den letzten Stunden über den Monitor gelenkt hat, lehnt sich zufrieden zurück: Geschafft! Er empfindet Erleichterung und das Gefühl, etwas erreicht zu haben – oder zumindest ist das üblicherweise der Fall, nachdem er ein Spiel abgeschlossen hat. Den Angestellten von Capybara Games reicht das nicht aus: Die Entwickler wollen, dass ihr nach der Endsequenz nicht einfach den Rechner runterfahrt. Ihr sollt über die Bedeutung der Story rätseln, den verborgenen Sinn des Endes entschlüsseln, am liebsten zusammen mit anderen Spielern, online oder im direkten Gespräch. Cabybara Games will ein Spiel schaffen, das nachwirkt, über das sich zu diskutieren lohnt. Wir haben es gespielt. Und lasst es euch gesagt sein: Über *Below* lässt sich bereits jetzt vortrefflich diskutieren! Vom Ende ganz zu schweigen.

Abstieg in die Finsternis

Natürlich kennen wir das Ende von *Below* noch nicht; das Action-Adventure aus der Vogelperspektive hat bislang noch nicht einmal einen festen Veröffentlichungstermin. Was wir kennen, das ist der Anfang: Ein Krieger strandet auf einer Insel. Sein Weg führt ihn zu einer Spalte im Bergmassiv des Eilands: der Eingang zu einem unterirdischen Höhlensystem, das bis tief unter die Erdoberfläche reicht. Was er dort findet, soll den Spieler erstaunen. Den Protagonisten dagegen will es ans Leder: In *Below* kämpft ihr vorrangig mit Schwert und Schild gegen Monster. Das Kampfsystem ist ausgeklügelt: Mit separaten Tasten blockt ihr Schläge und stecht



Der Schildblock ist überlebenswichtig, denn bereits ein einzelner Treffer bedeutet unter Umständen den Tod des Protagonisten.

Der Held bringt mit Fackeln Licht ins Dunkel oder verscheucht aufdringliche Fledermäuse. Während er die Umgebung ausleuchtet, kann er aber nicht seinen Schild benutzen.

Below mischt Fantasy-Klischees mit Science-Fiction-Elementen. Neben Monstern bekämpft ihr auch Schwebedrohnen, die Laserstrahlen verschießen.

Fackeln erlöschen nach einer Weile. Lampen halten länger, benötigen aber Brennstoff, den ihr regelmäßig nachfüllen müsst.

„Ein wunderschönes Indie-*Zelda*, das den Spieler ernst nimmt"

Peter Bathge

Schon das Zugucken macht bei *Below* Spaß: Der Tilt-Shift-Effekt lässt die Bildschirmränder unscharf wirken und verpasst dem Spiel einen niedlichen Look, der durch in Echtzeit berechnete Spiegelungen und Schatten unterstrichen wird. Selbst die winzigen Staubwölkchen, die der Held bei gedrückter Rennentaste aufwirbelt, sehen putzig aus! Das Tolle dabei: Hinter diesem reizenden Äußeren steckt ein knallhartes Spiel, das mich nicht unnötig an die Hand nimmt, sondern durch kluges Design Experimentierfreude und Forscherdrang belohnt. Ein echter Geheimtipp!

GENRE: Action-Adventure
ENTWICKLER: Capybara Games
PUBLISHER: Capybara Games
TERMIN: Nicht bekannt

EINDRUCK **SEHR GUT**

zu, während ihr hinter dem Schild Schutz sucht. Im Verlauf des Abenteuers findet ihr weitere Waffen, von denen ihr aber immer nur eine tragen dürft. Ihr müsst euch entscheiden, ob ihr Gegner aus der Ferne mit Pfeil und Bogen piesacken möchtet oder mächtige Nahkampfwaffen wie Speer und Hammer bevorzugt. Auch der Platz im Inventar ist begrenzt, maximal neun Gegenstände passen in den Rucksack.

Hart, aber fair

Inspiration zieht das Spiel aus Nintendos *Zelda: The Wind Waker* und *Dark Souls*. Letzteres diente vor allem beim Schwierigkeitsgrad als Vorbild: *Below* ist schwer. Sauschwer. Bereits ein einziger Treffer kann das Aus für euren Helden bedeuten: Wird die Spielfigur getroffen, fängt sie zu bluten an. Euch bleiben wenige Augenblicke, um zu einem Lagerfeuer zu gelangen und die Wunde zu versorgen. Schafft ihr es nicht rechtzeitig, stirbt der Held und steht am Eingang des Labyrinths wieder auf. Besiegte Gegner lassen wie in *Diablo 3* Gesundheits-Orbs fallen, außerdem könnt ihr per Crafting Heiltränke herstellen, etwa indem ihr eine leere Flasche mit Wasser aus einem See füllt und ein paar Kräuter dazugebt. Wer mit Pfeil und Bogen unterwegs ist, sollte auf seinen Geschossvorrat achten. Pfeile lassen sich aus den Leichen besiegter Feinde klauben, sofern die Widersacher nicht über eine Klippe gestürzt sind.

Nichts davon erklärt euch das Spiel. Es gibt kein Tutorial, keine Texttafeln, keine NPC-Mentoren. Genau wie *Dark Souls* schenkt euch *Below* nichts. Ihr müsst alles selbst herausfinden. Wie ihr besser kämpft. Welche Zutaten sich miteinander kombinieren lassen. Oder wie ihr Fallen umgeht, die euch scheinbar aus dem Nichts treffen, mit wachem Blick aber zu umgehen sind. Das gehört zum Mantra der Entwickler: *Below* soll anspruchsvoll sein, aber nie unfair. Aufmerksame Spieler werden belohnt. Wer einfach nur nach vorne stürmt, verliert entweder den Kopf oder die Orientierung. Welcher Weg durch das Höhlengeflecht der richtige ist, ändert sich bei jedem Neustart. Fast alle Levels sind zufallsgeneriert. Ausnahmen sind Szenen, die den Plot betreffen, sowie – logisch – das Ende. ❑

Die verschiedenen Räume in *Dungeons 2* wie hier diese Brauerei (oben) und Kristallschmiede (unten) werden detailliert gestaltet.

Von: Marc Brehme

Kalypsos Dungeon Lord ist zurück – und diesmal näher am großen Bullfrog-Vorbild als je zuvor.

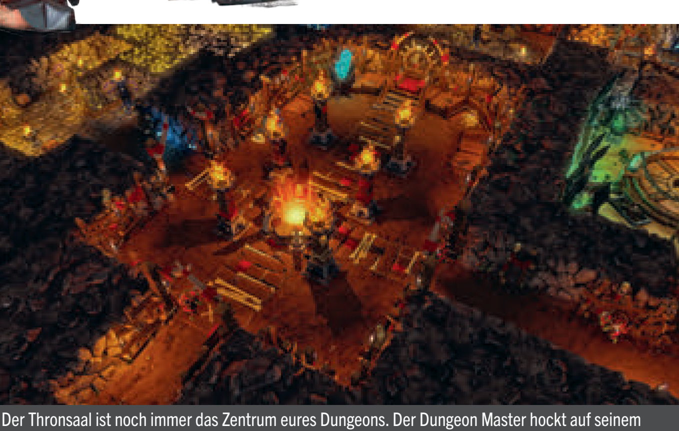
Dungeons 2

Mit *Dungeons 2* will der Publisher Kalypso dem hauseigenen *Dungeon Keeper*-Klon eine Fortsetzung spendieren. Im PC-Games-Test entpuppten sich vor einigen Jahren sowohl *Dungeons* als auch das spätere Add-on *The Dark Lord* als lediglich befriedigende Titel. Allerdings habe man inzwischen das Feedback von Spielern und Presse detailliert ausgewertet und vieles davon umgesetzt, um den Nachfolger deutlich besser zu machen. Das erklärte uns Victor Linke vom Entwickler Realmforge, der beim Besuch in der Redaktion eine spielbare Version vorstellte und uns einen ersten Einblick in das runderneuerte Gameplay ermöglichte.

Schaffe, schaffe, Dungeon baue!

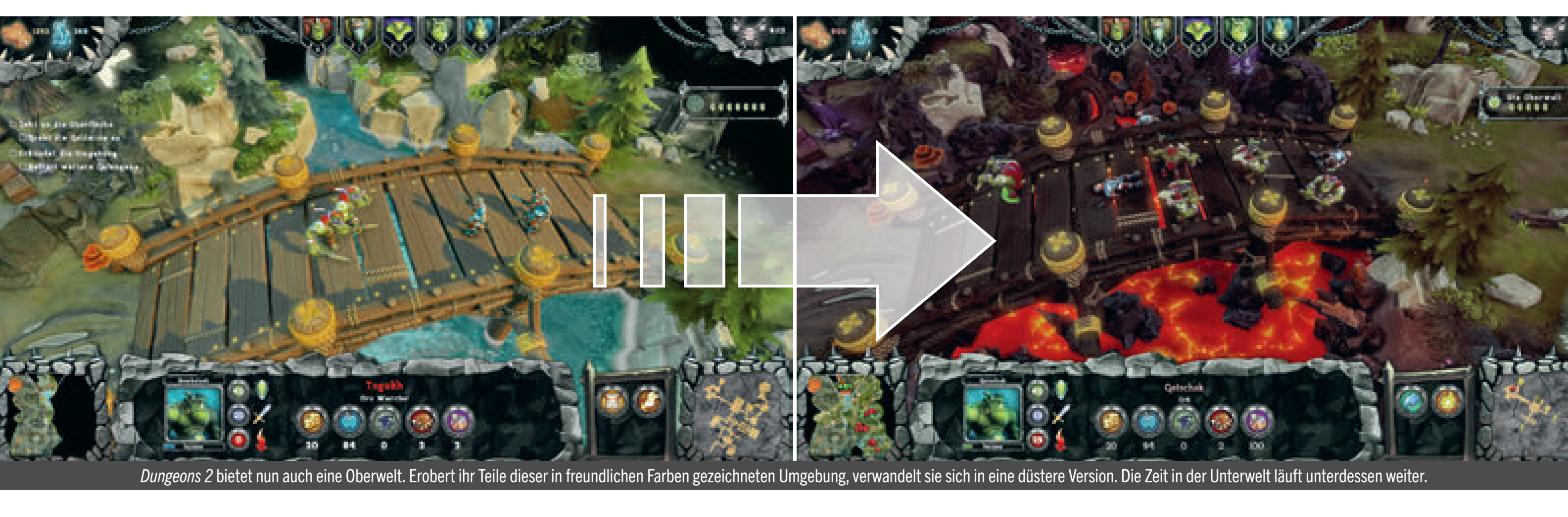
Kenner des ersten Serienteils werden in *Dungeons 2* einige Figuren wiedererkennen. Zur Story verraten die Entwickler noch nichts Konkretes, aber aus irgendeinem Grund kann der Dungeon Lord seinen Thron nicht mehr verlassen. Ob das wohl einer der Schnodderlinge war, die vor ihm knien und ihn anbeten, wenn sie gerade nichts zu tun haben? Das kommt vor, wenn ihr den Imp-ähnlichen Kreaturen keine Blöcke zum Wegpickern oder Goldadern zum Abbau markiert. Wie im Vorgänger ist es nämlich auch diesmal wieder euer Job, euren Dungeon auszubauen und zu verschönern. Zwar suchen noch immer Feinde euer düsteres Reich heim, vom Konzept der im Minutentakt einströmenden Helden und vom Sammeln der Seelenenergie hat man sich allerdings verabschiedet. Gott sei Dank, möchte man ausrufen, denn das hatte beim Vorgänger so nicht hingehauen. Nun bewegt sich Realmforge wieder mehr in Richtung des ehrwürdigen *Dungeon Keeper* und stellt den Ausbau des eigenen Reiches mit zahlreichen und speziellen Räumen in den Vordergrund.

Neben Schatzkammern könnt ihr nun beispielsweise auch eine Tüftlerhöhle bauen. In der lässt sich ein



Der Thronsaal ist noch immer das Zentrum eures Dungeons. Der Dungeon Master hockt auf seinem Thron (oben), während ihn Schnodderlinge anbeten, die gerade nichts zu tun haben.

Die neue Oberwelt erinnert nicht nur optisch an *Warcraft 3*, sie spielt sich auch wie dieser altehrwürdige Veteran der Echtzeit-Strategiespiele. In diesem Teil des Spiels wird *Dungeons 2* zum waschechten RTS.



Dungeons 2 bietet nun auch eine Oberwelt. Erobert ihr Teile dieser in freundlichen Farben gezeichneten Umgebung, verwandelt sie sich in eine düstere Version. Die Zeit in der Unterwelt läuft unterdessen weiter.

Bau-O-Mat aufstellen, in dem etwa Fallen und Türen oder der Schrein des Bösen hergestellt werden; Letzterer dient wiederum zum Heilen oder zur Wiederbelebung von Einheiten. Und nicht zuletzt erforscht ein Goblin hier dann nützliche Dinge wie „Schnodderlinge antreiben“. Damit lassen sich die niederen Kreaturen durch Schläge kurzfristig zu höherer Arbeitsleistung überreden, allerdings steigt dann auch ihr Wut-Wert.

Zornig werden im Übrigen alle Kreaturen im Spiel, wenn ihre Bedürfnisse nicht befriedigt werden. Neben einem Gehalt freuen sich eure Untertanen beispielsweise auch über Bier und ihnen wird langweilig, wenn sie immer nur stoisch den gleichen Tätigkeiten nachgehen. Also müsst ihr auch für Ablenkung und Freizeitmöglichkeiten für eure Kreaturen sorgen. Wir wollen doch nicht, dass der Herr Ork durchdreht und ein paar Schnodderlinge verprügelt, um sich abzureagieren! Die Schnodderlinge können in der Zeit, in der sie als Punchingball herhalten müssen, auch nicht arbeiten und der Goldabbau liegt brach. Das wäre schlecht. Zumal ihr nicht unbegrenzt Einheiten einstellen könnt. Neben Gold ist Mana im Spiel die zweite Ressource. Sie wird von einem gleichnamigen Schrein generiert, der in einem Raum mit speziellen Mana-Vorkommen errichtet werden muss. Verbraucht wird das Edelmetall von euren Einheiten, die Gegnern mächtige Zaubersprüche entgegenschleudern können.

Weltenbummler

Hatte es die Spieler im Vorgänger noch geärgert, dass immer nur Helden in den eigenen Dungeon strömten, man aber selbst nicht aus ihm herauskam, so überraschten die Entwickler uns nun mit genau dieser Möglichkeit. Sobald ihr eure dunklen Gemächer über einen solchen Ein- bzw. Ausgang verlasst, gelangt ihr an die Oberwelt. Dort müssen sich eure Augen an eine farbenfrohe Grafik gewöhnen – im Gegensatz zur düstern Dungeonwelt. Dickstämmige Bäume ragen in den blauen Himmel, auf saftigen Wiesen weiden blökende Schafe und die Sonne strahlt. Igitt, das gefällt uns als bösen und niederträchtigen Dungeonlord natürlich ganz und gar nicht. Das muss sofort geändert werden – auf in den Kampf!

In *Dungeons 2* wird es mehrere Klassen geben. Ihr spielt als Horde und kämpft unter anderem gegen die menschliche Allianz, in der Elfen und Zwerge locker-fluffige Lebensfreude verbreiten. Ekelhaft! So viel Frohsinn gehört doch ausgerottet! Ein Schelm, wer jetzt an *World of Warcraft* denkt. Doch nicht nur Spiele werden von den Entwicklern durch den Kakao gezogen, auch bekannte Filme und TV-Serien wie *Der Herr der Ringe* oder *Game of Thrones* bekommen ihr Fett weg und auch beim Level- und Gegnerdesign kommt der Humor nicht zu kurz. Oder habt ihr schon mal gegen ein Einhorn mit pinkfarbener Mähne gekämpft, unter dessen Hufen bei jedem Auftreten Blümchen sprießen?

Für die Vertonung der kuriosen, schwarzhumorigen und fiesen Sprüche wird Kalypso übrigens Kevan Brighting als deutschen Erzähler verpflichten, den Sprecher des ungewöhnlichen Steam-Adventures *The Stanley Parable*.

Strategie in verschiedenen Formen

Nicht nur die Optik des Spiels ändert sich in der Oberwelt, auch das Genre verschwimmt. *Dungeons 2* entpuppt sich in der Oberwelt nämlich als Echtzeit-Strategiespiel: Rahmen mit der Maus aufziehen, die Truppe Orks über den Bildschirm und auf Feinde hetzen. Manche Einheiten sollen sogar mit Spezialaktionen aufwarten.

So schickten wir bei der Präsentation nicht nur das eingangs erwähnte Einhorn und die Schäfchen, sondern auch ein paar Zwerge der verhassten Allianz in die ewigen Jagdgründe und eroberten so den ersten Sektor eines oberirdischen Gebietes. Das führte dazu, dass sich in Sekunden auch die Umgebung änderte. Die grünen Wiesen und Bäume wichen schwarzem, von Lavaflüssen durchzogenem Boden sowie düsteren Höhleneingängen, aus denen bedrohliche Dornententakel ragten. Unser Kampferfolg wird sofort optisch deutlich. Ebenso wie der Weg, auf dem sich Kalypso mit *Dungeons 2* befindet. Nämlich dem richtigen. ❑



Im Mehrspieler-Modus erkennt ihr fremde Einheiten an der Farbgebung.

„Mehr *Dungeon Keeper* und weniger Dungeons. Die Richtung stimmt!“

Marc Brehme



Mit *Dungeons 2* will Realmforge viele Dinge verbessern, die Spielern des Vorgängers noch sauer aufstießen. Weg von im Minutentakt einfallenden Helden und deren Seelenenergie, hin zum bewährten Gameplay des geistigen Vaters *Dungeon Keeper*. Das Feature der zusätzlichen Oberwelt, die ihr in RTS-Manier erforscht und erobert, könnte dem Spiel genügend Eigenständigkeit verleihen, dass es nicht nur als Klon des Bullfrog-Klassikers wahrgenommen wird. Bleibt zu hoffen, dass der Spielablauf durch gleichzeitige Aktionen auf Ober- und Unterwelt nicht zu hektisch wird.

GENRE: Aufbaustrategie
PUBLISHER: Kalypso Media
ENTWICKLER: Realmforge Studios
TERMIN: 2. Quartal 2015

EINDRUCK **GUT**

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Skeletthauptmänner blocken eure Schläge und durchbrechen gleichzeitig eure Abwehr mit schweren Hieben.

Hellraid

Von: Peter Bathge

Skyrim trifft *Dark Messiah of Might & Magic*: Ein echter Überraschungs-Cocktail!

Immerhin sind sie ehrlich. Als wir im Juni auf der E3 am Techland-Stand das Actionspiel *Hellraid* anschauen, schwärmen uns die anwesenden Mitarbeiter nicht von der ach so tiefgründigen Hintergrundgeschichte vor. Denn das wäre geflunkert. *Hellraid* hat eine Story, aber Techland selbst bezeichnet sie nur als Dekoration, Staffage, einen Vorwand, um den Spieler in den Kampf gegen Untote, Dämonen und andere Kreaturen der Finsternis zu schicken. Wir meinen: uns doch egal, wenn die Story nur eine Alibifunktion erfüllt! Der Rest von *Hellraid* macht nämlich einen fabelhaften Eindruck.

Schlitzereien mit Finesse

Techland hat Erfahrungen mit Nahkämpfen aus der Ego-Perspektive. Beim Szenario bewegt sich das Studio jedoch weg von der Zombie-Apokalypse hin zu einem düsteren Fantasy-Setting. Mit Schwert, Axt, Hammer und Schild, Pfeil und Bogen oder dem Zauberstab schlitzt, stecht und haut ihr um euch. Das Kampfsystem erinnert an das aus *The Elder Scrolls 5: Skyrim*, gibt sich aber eine Spur anspruchsvoller. Neben vertikalen und horizontalen Schlägen sind auch diagonale Hiebe möglich, zudem könnt ihr mit der Waffe Angriffe parieren oder euren Schild heben, um zu blocken beziehungsweise Feinde damit wegzustoßen. Die linke Maustaste löst leichte, aber schnelle Schläge aus, mit der rechten Maustaste holt ihr Schwung für schwere Angriffe. Wenn es mal brenzlig wird, bewegt ihr euch mit einem behänden Ausfallschritt aus der Gefahrenzone.


Schilde lassen sich sowohl defensiv als auch offensiv verwenden, um Gegner nach hinten zu stoßen.


Mini-Bosse verfügen über spezielle Angriffsmuster. Der blinde Paladin im Bild nutzt eine starke Wirbelattacke.

Der Effekt von Zaubersprüchen variiert je nach verwendetem Magierstab. Durch Punktevergabe im Skill-Bildschirm baut ihr Schaden und Wirkungsdauer aus.

Angreifen, blocken und ausweichen verbraucht Ausdauer, die sich automatisch regeneriert. Um verloren gegangene Gesundheit oder magische Energie aufzufüllen, braucht ihr dagegen Heil- und Manatränke. Mana wird für Zaubersprüche benötigt. Neben Elementarmagie wie Feuerball, Blitzstrahl oder Eisexplosion verwendet ihr auch Formeln, die Gegner für kurze Zeit auf eure Seite ziehen.

Schaden und Wirkung der Hexereien hängen zum einen davon ab, wie viele Skillpunkte ihr nach Stufenaufstiegen in den entsprechenden Teil des umfangreichen Talentbaums gesteckt habt. Dessen Rosettenstruktur ist aus dem Action-Rollenspiel *Path of Exile* entliehen, fällt aber nicht ganz so weitläufig aus. Klassen gibt es keine, ihr legt ganz ohne Zwänge fest, in welche Richtung sich der Protagonist entwickelt.

Zum anderen bestimmt die verwendete Ausrüstung, wie schnell ihr eure Opponenten niederstreckt. So könnt ihr gleichzeitig bis zu vier Waffen verwenden, zwischen denen ihr hin und her schaltet. Außerdem enthält das Inventar Slots für Körperrüstung, Stiefel, Helme und so weiter. Den Krempel findet ihr bei besiegten Feinden oder in verborgenen Grabkammern. Eine Vergleichsfunktion direkt im Spiel samt der Möglichkeit, einen neuen Gegenstand per Tastendruck sofort auszurüsten, sorgt für Komfort beim Looten. Angelegte Ausrüstung steigert nicht nur abstrakte Werte; wer eine leichte Rüstung trägt, bewegt sich zum Beispiel schneller und nimmt weniger Schaden, wenn er aus großer Höhe zu Boden fällt.

Ähnlich wie in einem indizierten Techland-Spiel seid ihr nicht nur auf Fundstücke angewiesen: Crafting spielt eine große Rolle. Hergestellte Gegenstände lassen sich beim Schmied gegen Gold verzaubern.

Berühmtes Vorbild

Je länger wir den Techland-Mannen beim *Hellraid*-Spielen zuschauen, desto öfter müssen wir an Ubisofts gelungenes Ego-Schnetzel-Experiment *Dark Messiah of Might & Magic* aus dem Jahr 2006 zurückdenken. Zum einen, weil beide Spiele sehr brutal daherkommen: Monster verlieren in bedenklicher Frequenz Gliedmaßen, Köpfe platzen, Hektoliter Blut werden vergossen. Zum anderen spielt hier wie dort Physik eine große Rolle. So lasst ihr etwa Kronleuchter auf Widersacher krachen, indem ihr die Befestigungskette durchschlagt. Der Held kann zudem Gegner treten, um sie auf herrlich sadistische Weise in Abgründe, Stachelfallen oder günstig platzierte Folterinstrumente zu befördern. Die mit derartigen interaktiven Level-Elementen gefüllten Umgebungen befinden sich meist in alten Gemäuern oder unter Tage. Gelegentlich geht es aber auch an die frische Luft. Davon zeugte auf der E3 jedoch nur ein kurzer Trailer.

Dafür zeigte uns Techland, wie sie die Schwertkämpfe auf Dauer frisch halten wollen. Abwechslungsreiche Gegner wie ein Zombie, der aus der Ferne mit Fleischbrocken aus seinem eigenen Körper wirft, erfordern demnach unterschiedliche Taktiken. Bossgegner verfügen über Angriffsmuster, die es zu erlernen gilt. Stärkere Widersacher nutzen dieselbe Blockmechanik wie der Hauptcharakter, verwenden Waffen mit Elementarschaden oder sind gegen bestimmte Schadenstypen immun. Das Wechseln der Waffen soll Spielern so schnell in Fleisch und Blut übergehen.

Die beste Nachricht zum Schluss

Neben der Story-Kampagne mit einer Spielzeit von sechs bis acht Stunden plant Techland einen Missions-Modus, in dem ihr um Highscores kämpft, dabei aber bestimmte Vorgaben erfüllen müsst. Obendrauf gibt es noch eine Arena mit Monster-Wellen, in der ihr so lange wie möglich zu überleben versucht. Für alle drei Spielvarianten gilt: *Hellraid* lässt sich alleine oder mit bis zu vier Spielern im Koop-Modus spielen. ❑

„*Hellraid* vereint viele tolle Ideen und ist mein E3-Überraschungs-Hit.“

Peter Bathge



Aus der Ego-Perspektive Zombies brutzeln, Dämonen aufschlitzen und Skelette kaputt schlagen, das hat mir schon in *Skyrim* und *Dark Messiah* viel Spaß gemacht. Techland hat sich in den Disziplinen Kampfsystem, Taktik (Gegner in Fallen treten!) und RPG-Elemente das Beste aus den beiden Vorbildern rausgepickt. Das Ergebnis kann sich sehen lassen. Mögliche Stolpersteine: Level-Design und KI. Von deren Qualität kann ich mich ebenso wie ihr noch dieses Jahr überzeugen: Die Early-Access-Version soll ab Herbst über Steam zum Kauf bereitstehen.

GENRE: Action
ENTWICKLER: Techland
PUBLISHER: Techland
TERMIN: 2015 (Early Access: 4. Quartal 2014)

EINDRUCK **SEHR GUT**

WARUM KEIN TEST?

Die für den Vortest zur Verfügung gestellte Beta-Version enthielt noch technische Wehwechen. Auch Physik-Effekte wirkten noch nicht final. Da die Entwickler noch bis zum Release weiter am Feinschliff arbeiten, werten wir erst die finale Verkaufsversion.

AUF PCGAMES.DE findet ihr pünktlich vor dem Release am 15.8. den Test mit Wertung.

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Wie im Vorfeld angekündigt, kehrt im dritten Teil der *Risen*-Reihe wieder klassische Magie und mehr Mittelalter-Flair zurück.

Risen 3: Titan Lords

Von: Stefan Weiß

Piranha Bytes schließt den Bund zwischen Magier- und Voodoo-Piraten-Setting!

Piranha Bytes zeigt sich experimentierfreudig: Die Entwickler kombinieren in *Titan Lords* das klassische *Gothic*-*Risen*-Fantasy-Szenario mit dem karibischen Piraten-Voodoo-Musketen-Setting aus *Risen 2: Dark Waters*. Das Ergebnis mündet in eine Spielwelt, die aus neun unterschiedlich designten Gebieten besteht, die recht frei zugänglich sind. Sie bietet Platz für drei Fraktionen, die allesamt ihre eigene Magiekomponente besitzen. Ob und wie gut das zusammenpasst und ob es die Piraten- und die Fantasy-Fans der Reihe vereinen kann, klären wir in unserem Vortest.

Neuer Held und neue Geschichte

Einen Namen benötigte die Hauptfigur in Rollenspielen von Piranha Bytes noch nie und das bleibt auch in *Titan Lords* so. Allzu viel dürfen wir noch nicht über die Hintergründe des neuen Namenlosen verraten, aber der gute Bursche wird zu Beginn des Spiels von üblen Albträumen geplagt, in denen es um Seegefechte mit Untoten und auch Piraten geht. Im erzählerisch schön gestalteten Prolog, der zugleich als Tutorial dient, werden wir obendrein Zeuge einer ganz neuen Gefahr in der von den serientypischen Titanen bedrohten Südsee:


Wie für die Reihe typisch, begegnet ihr an einigen Stellen im Spiel mächtigen Titanen. Die damit verbundenen Bosskämpfe fallen mal cool – wie hier gegen einen Erztitan – aber auch mitunter nervig aus.


Nicht nur Titanen bedrohen die Südsee. Finstere Schattenlords strömen mit ihren untoten Schergen durch Kristallportale in die Spielwelt. Die Geschichte dazu erzählt *Risen 3* ordentlich.

ZAUBERHAFTES TRIO

In *Titan Lords* entscheidet ihr euch für eine von drei spielbaren Fraktionen. Jede besitzt ihre eigene Magie.



VOODOO-PIRAT: Wer sich für die Seite der Eingeborenen auf Kila entscheidet, hat Zugriff auf Flüche und Naturzauber.



WÄCHTER: Als Magier lasst ihr Blitze krachen und Feuer vom Himmel regnen.

DÄMONENJÄGER: Die finsteren Gesellen wirken Beschwörungszauber und mächtige Runenmagie.

Finstere Schattenlords und deren dämonische Schergen dringen in die Spielwelt ein. Zu allem Übel beraubt man unseren Helden auch noch seiner Seele, was sich im Laufe des Spiels an verschiedenen Stellen bemerkbar macht.

Der Story-Hintergrund ist sicher keine Neuerfindung im Genre, trotzdem sind wir angenehm überrascht, wie spannend sich die Geschichte im Verlauf unserer rund 45 Spielstunden entwickelt, unvorhersebare Twists inklusive. Im Rahmen des Hauptplots gilt es nicht nur, uns um unsere Seele zu kümmern, gleichwohl müssen wir Allianzen mit verschiedenen Fraktionen schmieden, eine Schiffsflotte auf die Beine stellen, Titanen besiegen, die Welt von den Schattenlords befreien – mächtig viel Holz für Rollenspielhelden. Dazu gesellen sich zig Nebenaufträge, viele davon enthalten klassische Bring-, Hol-, Töte-Aufgaben, aber es gibt auch humorige und spannende Geschichten wie die Aufklärung eines mysteriösen Mordes oder das Verkuppeln zweier NPCs. Die Questdichte in *Titan Lords* ist die bisher höchste in der Spielereihe. Allerdings sorgt die schiere Fülle an Aufgaben auch schon mal dafür, dass wir aufgrund der Verschachtelung im Questlog schnell den Überblick verlieren, was nun als Nächstes zu tun oder welche Nebenquest wie mit der Hauptgeschichte verknüpft ist.

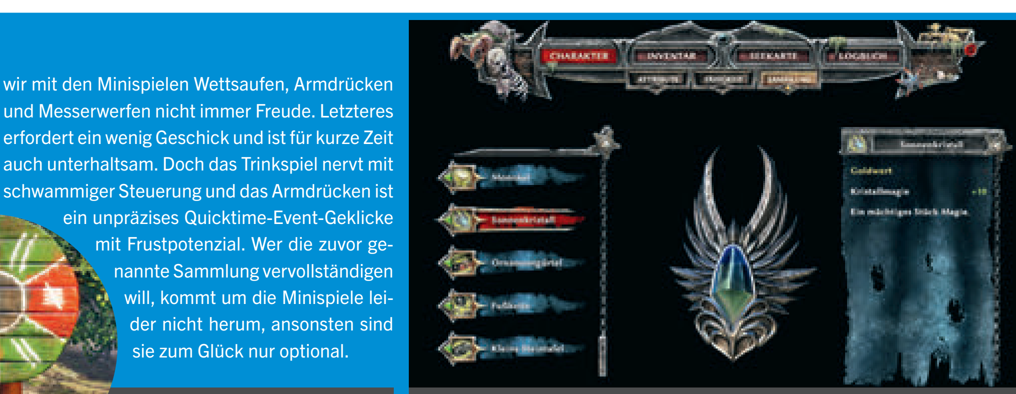
Gutmensch oder Dämon

Völlig neu in der *Risen*-Reihe ist, dass unsere Antworten in den Dialogen oft Auswirkungen auf unser Seelen-Barometer haben. Das mag angesichts des Story-Fakts, dass unser Geist ja geraubt wurde, seltsam wirken, ist aber Teil des erzählerischen Plans der Entwickler. Im Charakterbildschirm erkennbar, starten wir mit einem neutralen Seelenwert von 50. Je nachdem, wie wir uns in den Quest-Dialogen verhalten, bekommen wir Seelenpunkte spendiert oder abgezogen. Das erinnert an das System der *Mass Effect*-Reihe und ist durchaus vergleichbar. Wenn wir ständig auf mehr Gold bei den Questbelohnungen pochen oder fies antworten, werden wir dämonischer, gute Antworten machen uns menschlicher. Schade nur, dass Piranha Bytes hier mit stereotypen Schwarz-Weiß-Dia-

NEBENBESCHÄFTIGUNGEN

Abseits der Quests könnt ihr euch bei Minispielen und der Suche nach besonderen Items austoben.

Zu einem waschechten *Risen*-Spiel gehören auch Nebenbeschäftigungen, die den Spieler bei Laune halten sollen. So gibt es auch diesmal sammelbare Sondergegenstände, die überall in der Welt verteilt sind. Hinweisbücher verraten euch etwas über den Verbleib eines solches Teils. Die Items steigern Talente permanent, sodass man stets motiviert ist, die Sammlung zu vervollständigen. Dagegen hatten wir mit den Minispielen Wettsaufen, Armdrücken und Messerwerfen nicht immer Freude. Letzteres erfordert ein wenig Geschick und ist für kurze Zeit auch unterhaltsam. Doch das Trinkspiel nervt mit schwammiger Steuerung und das Armdrücken ist ein unpräzises Quicktime-Event-Geklicke mit Frustpotenzial. Wer die zuvor genannte Sammlung vervollständigen will, kommt um die Minispiele leider nicht herum, ansonsten sind sie zum Glück nur optional.



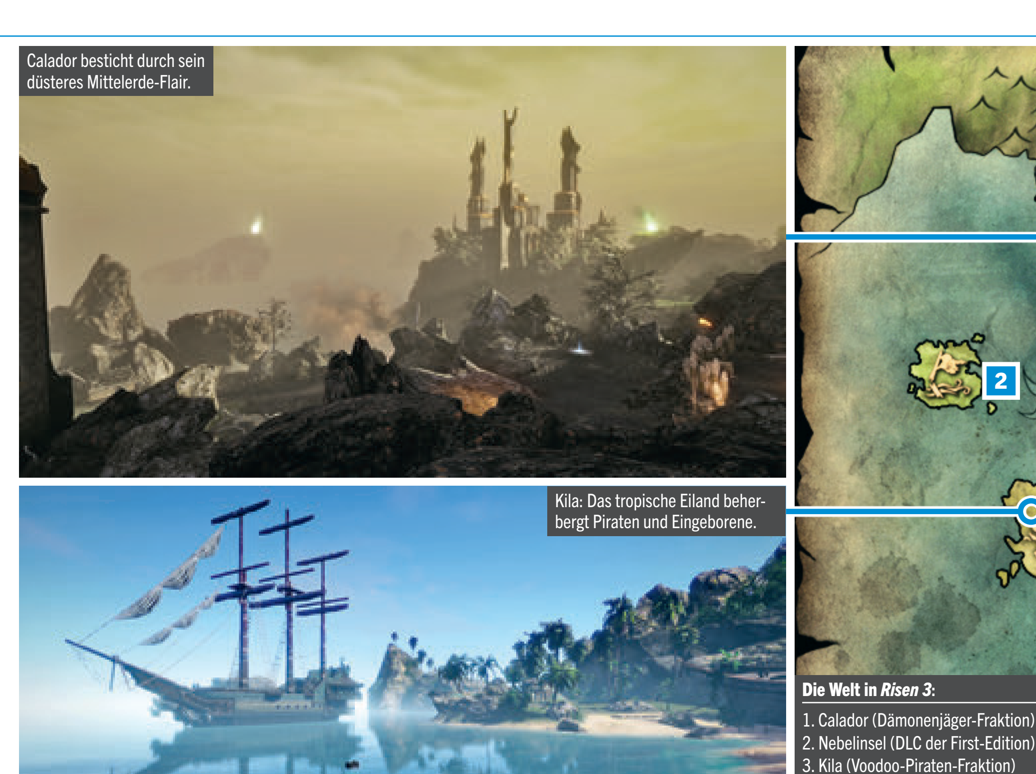
Von den Minispielen finden wir das Messerwerfen noch am besten gelungen.

Dreißig legendäre Gegenstände sind kreuz und quer in der Spielwelt versteckt. Wie schon im Vorgänger geben diese Items permanente Charakterboni – motivierend.

INSELVIELFALT

Die Rückkehr zu einer großen, zusammenhängenden Welt wie im ersten *Risen* hat nicht stattgefunden. Entwickler Piranha Bytes bleibt dabei, den Spieler durch ein Inselszenario zu führen, das aber deutlich mehr Abwechslung bietet als im Vorgänger.

Die Erstauflage von *Titan Lords* enthält neun Spielareale. Die beiden Gebiete Insel der Diebe und Nebelinsel sind DLCs, welche als Bonus in der First Edition enthalten sind. In späteren Auflagen fehlen sie und sind dann nur per Zusatzkauf verfügbar. Die Schauplätze Takarigua, Antigua und die Insel der Diebe kennen wir schon aus dem Vorgänger. Allerdings hat sich auf den Inseln einiges verändert. Alte Schauplätze neu aufzugreifen ist nicht verkehrt, das praktizierte Piranha Bytes schon früher. So durften wir in *Gothic 2* erneut das komplette Minental aus Teil 1 bereisen, was der Atmosphäre gut tat. Die neuen Gebiete in *Titan Lords* sind klasse designt, sodass es neben den schon bekannten Karibik-Inseln auch wundervoll abwechslungsreiche Areale gibt, die teilweise an *Skyrim* oder auch Mittelerde erinnern, gut so!



Calador besticht durch sein düsteres Mittelerde-Flair.

Kila: Das tropische Eiland beherbergt Piraten und Eingeborene.

Die Welt in *Risen 3*:

1. Calador (Dämonenjäger-Fraktion)
2. Nebelinsel (DLC der First-Edition)
3. Kila (Voodoo-Piraten-Fraktion)
4. Taranis (Wächter-Magier-Fraktion)
5. Die Krabbenküste (Startgebiet)
6. Antigua (Piratenstützpunkt)
7. Takarigua (Inqisitionsstützpunkt)
8. Insel der Diebe (DLC der First Edition)
9. Totenkopfinsel (Finaler Schauplatz)

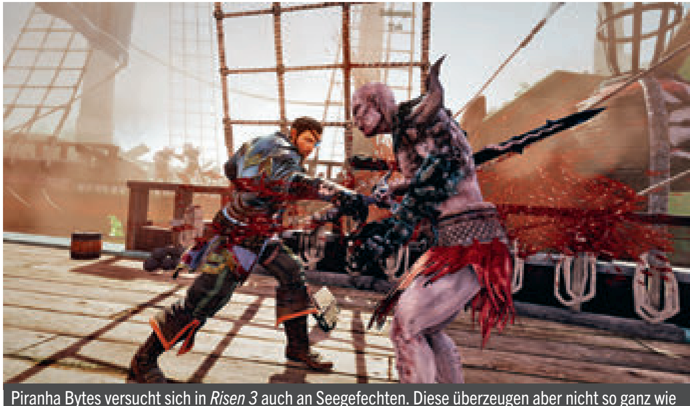
logen operiert, zeigen doch Spiele wie *Dragon Age: Origins* oder *The Witcher 2*, dass Entscheidungen in Dialogen durchaus vielschichtiger sein können. Die Auswirkung unseres Seelenwertes macht sich in der Beziehung zu unseren Crew-Mitstreitern, acht an der Zahl, bemerkbar. Wenn wir bestimmte Schwellenwerte über- oder unterschreiten, meckern einige unserer Kompagnons herum, können uns schließlich sogar verlassen. Auch bei der Entwicklung der Hauptgeschichte sorgt das Seelensystem für den einen oder anderen Story-Einfluss – schön!

Ein Freund an der Seite

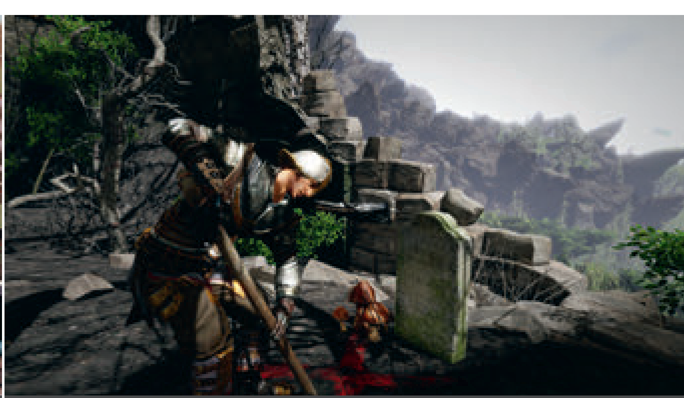
Von den insgesamt acht Crew-Mitgliedern, die uns im Spiel zur Seite stehen, dürfen wir – wie aus *Risen 2* gewohnt – einen Charakter auf unseren Streifzügen mitnehmen. Damit lassen sich auch schwere Gegner besiegen, da unsere Begleiter a) viel aushalten und b) ordentlich austeilen können. In der Beta-Testversion erschienen uns die Begleiter noch ein Stück zu übermächtig. Abseits vom Kampf können wir mit den Begleitern plaudern, um mehr über ihre Hintergründe zu erfahren. Obendrein schalten wir so auch spezielle Crew-Quests frei. Dadurch wachsen einem die Begleiter mehr ans Herz und dienen nicht nur als stumpfe Kampfmitstreiter.

Hauen und stechen mit Rolle

Das Kampfsystem stand weit oben auf der Verbesserungsliste der Entwickler. In *Titan Lords* könnt ihr mit dem Helden neben dem aus dem Vorgänger bekannten Tritt auf den Gegner auch Ausweichrollen in alle vier Himmelsrichtungen tätigen und so Gegnern ausweichen. Das ist jetzt auch bitter nötig, denn die Kontrahenten haben seit *Risen 2* ordentlich dazugelernt. So blocken sie viel häufiger eure Attacken, führen schnelle Konterangriffe sowie langsame, schwere Angriffe gegen euch aus. Das macht die Gefechte, zumindest im Nahkampf, anspruchsvoller als in *Dark Waters*. Im Nahkampf setzt ihr wie gewohnt Hieb- und Stichwaffen aller Art ein, Für den Fernkampf stehen euch



Piranha Bytes versucht sich in *Risen 3* auch an Seegefechten. Diese überzeugen aber nicht so ganz wie etwa in *Assassin's Creed 4*. Zudem sind die brutalen Finishing-Moves übertrieben und unnötig.



Kein *Risen* ohne Schatzsuche! Auch im dritten Teil stöbert ihr in der Welt verteilte Schatztruhen auf. Das macht auch nach wie vor Spaß und trägt zum hohen Entdeckerdrang im Spiel bei.

Die Totenkopfinsel ist eine stimmige und zerklüftete Lava-Welt.

Taranis ist die Heimat der Kristallmagier im Spiel und wunderschön designt.

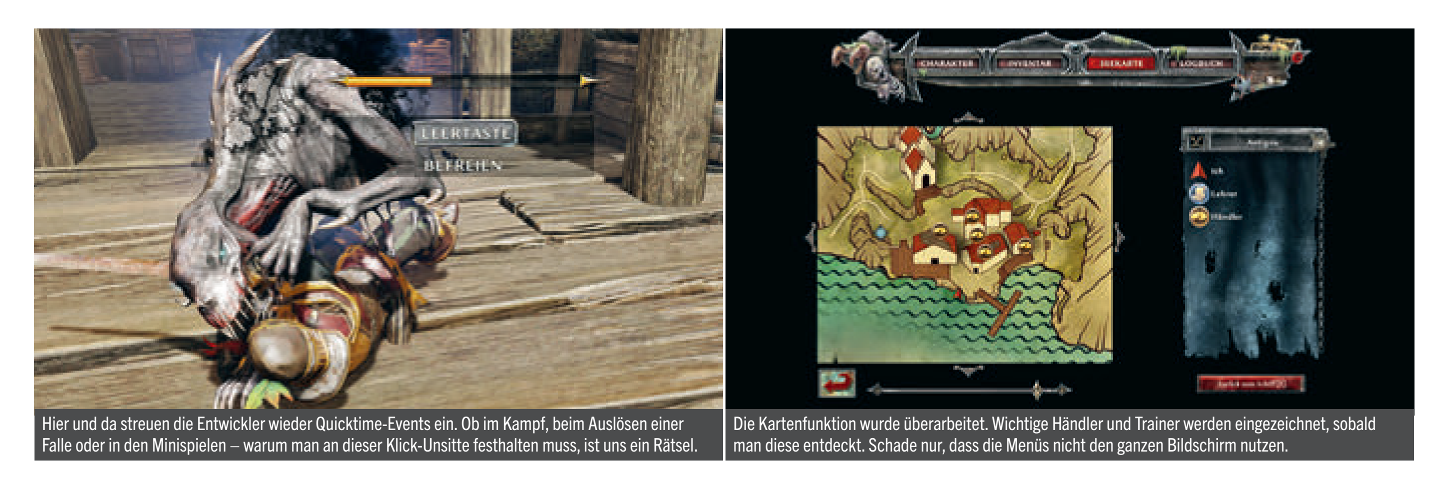
Speere sowie verschiedene Büchsen und Flinten zur Verfügung. Auch der Einsatz einer Zweitwaffe, kurz schmutziger Trick genannt, wurde beibehalten. Diese Aktion erlaubt den Einsatz von Pistolen, Armbrüsten und Dolchen auf kurze Distanz. Insgesamt geht das Hauen und Stechen flott von der Hand und macht über weite Strecken viel Spaß. Allerdings dürfte es für altgediente *Gothic*-*Risen*-Liebhaber immer noch zu actionreich sein.

Was uns in der Beta-Version jedoch gehörig auf den Senkel ging, war die äußerst sprunghafte Zielfokussierung. Da man es oft mit mehreren Gegnern gleichzeitig zu tun hat, ist es recht nervig, wenn sich die Heldenfigur ständig einem anderen Widersacher zuwendet, weil dieser die Sichtlinie durchquert und dadurch unseren Zielfokus verändert hat. Das lässt den Nahkampf mitunter zu einem fummeligen Herumgehüpfe mutieren. Hier sollte Piranha Bytes auf jeden Fall noch bis zum Release nachbessern. Der Kampf mit Fernwaffen und Zaubersprüchen dagegen ist bei den meisten Standardgegnern eine simple Angelegenheit: Schuss abfeuern beziehungsweise Spruch wirken, Ausweichrolle, Cooldown abwarten und von vorn. Etliche Gegner sind aber gegen bestimmte Primärangriffe schlicht immun, so juckt etwa der Blitzschlag eines Wächter-Magiers einen anvisierten Erzgolem nicht im Geringsten. Apropos zaubern – trotz der Rückkehr von klassischer Fantasy-Magie verzichten die Entwickler auf ein Mana-Management. Ein gesprochener Zauber unterliegt lediglich einem Cooldown, bevor ihr ihn wieder erneut einsetzen könnt.

Beim Thema Bosskämpfe erlebten wir in der Beta-Version unterschiedliche Eindrücke. So sind einige Bossfights richtig cool designt, andere schlicht nervtötend, kinderleicht oder, abhängig von der Spielweise, kaum zu schaffen. Das trübte den insgesamt hohen Spielspaß doch an manchen Stellen.

Magischer Dreier

Die aus *Risen 2* bekannte Voodoo-Magie dürft ihr auch in *Titan Lords*



Hier und da streuen die Entwickler wieder Quicktime-Events ein. Ob im Kampf, beim Auslösen einer Falle oder in den Minispielen – warum man an dieser Klick-Unsitte festhalten muss, ist uns ein Rätsel.

Die Kartenfunktion wurde überarbeitet. Wichtige Händler und Trainer werden eingezeichnet, sobald man diese entdeckt. Schade nur, dass die Menüs nicht den ganzen Bildschirm nutzen.

Wenn man sich einer der drei im Spiel enthaltenen Fraktionen anschließt, darf man die Magie der anderen beiden Parteien noch in Form von Verbrauchsgütern anwenden. Als Voodoo-Pirat wirken wir Wächter-Zauber mit Schriftrollen und Dämonenjägermagie mithilfe von Runen.

Trainer sorgen dafür, dass wir unsere Talente stets verbessern, was reichlich Gold kostet.

Ruhmpunkte investieren wir, um die Attribute unseres Helden zu steigern.

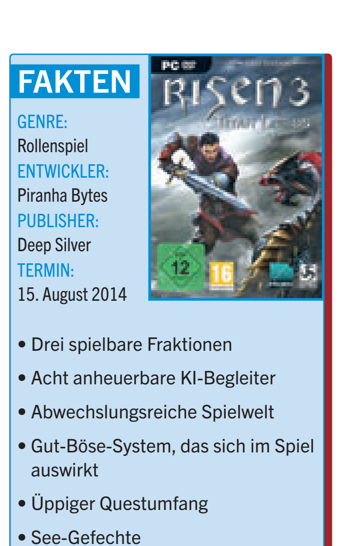
anwenden, erweitert mit direkten Schadenssprüchen. Dazu zählen etwa Flüche, die dem Gegner Lebenspunkte absaugen. Oder ihr verschießt tödliche Insektenschwärme. Fans der klassischen *Gothic-Risen*-Zauberei dürften sich bei den Kristallmagiern am wohlsten fühlen. Blitz- und Feuerzauber sind deren probate Mittel, um den Gegnern effektvoll eins überzubraten. Das dritte magische Standbein besteht aus den Dämonenjägern, die per Runenmagie Beschwörungen hervorrufen, sich magisch schützen oder Schockwellen austeilen. Prinzipiell ist von Anfang an jede Magie-Richtung für den Spieler nutzbar. In Form von Verbrauchsgütern (Schriftrollen, Runensteinen, Voodoopuppen), die ihr findet oder bei Händlern kauft, setzt ihr euer Zauber-Repertoire zusammen. Sobald ihr einer der drei Fraktionen beigetreten seid, dürft ihr die jeweilige Magie-Richtung mit permanenten Zaubern erweitern. Teilweise erwerbt ihr solche Sprüche bei den Magie-Trainern, um sie dann wie eine Waffe per Linksklick einzusetzen. Das gilt zum Beispiel für den Insektenschwarm der Voodoo-Piraten oder den Blitzschlag der Kristallmagier. Andere Sprüche stellt ihr mit entsprechenden Zutaten her, um sie in der Schnellzugriffsleiste parat zu haben.

Eine runde Sache?

In Sachen Dialoge glänzt *Risen 3* in bewährter Tradition. Die aus der Reihe bekannten Sprecher leisten sehr gute Arbeit, Humor und Themen wie „Saufen“, „Raus hier, sonst gibt’s was auf die Fresse“, der „Mambo-Wambo-Bambule“-Dialekt der Eingeborenen sowie das „Homi-Halpo-Gozzo“-Kauderwelsch der Gnome sind mit an Bord. In Summe kommen über 21 Stunden Sprachausgabe zusammen.

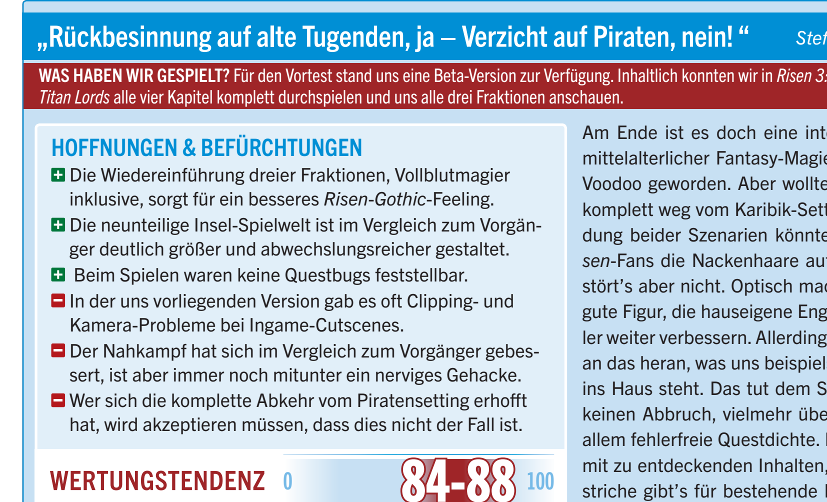
Risen 3 zeigt sich durchdachter als sein Vorgänger und gewinnt durch die Rückbesinnung auf die klassische Reihe an Abwechslung. Doch noch dämpfen Design-Altlasten bei den Menüs und ein immer noch nicht ganz überzeugendes Kampfsystem den ansonst hohen Spielspaß etwas. ❑

FAKTEN



GENRE:
Rollenspiel
ENTWICKLER:
Piranha Bytes
PUBLISHER:
Deep Silver
TERMIN:
15. August 2014

- Drei spielbare Fraktionen
- Acht anheuerbare KI-Begleiter
- Abwechslungsreiche Spielwelt
- Gut-Böse-System, das sich im Spiel auswirkt
- Üppiger Questumfang
- See-Gefechte
- Überarbeitetes Magie-System



„Rückbesinnung auf alte Tugenden, ja – Verzicht auf Piraten, nein!“

Stefan Weiß

WAS HABEN WIR GESPIELT? Für den Vortest stand uns eine Beta-Version zur Verfügung. Inhaltlich konnten wir in *Risen 3: Titan Lords* alle vier Kapitel komplett durchspielen und uns alle drei Fraktionen anschauen.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- ➕ Die Wiedereinführung dreier Fraktionen, Vollblutmagier inklusive, sorgt für ein besseres *Risen-Gothic*-Feeling.
- ➕ Die neunteilige Insel-Spielwelt ist im Vergleich zum Vorgänger deutlich größer und abwechslungsreicher gestaltet.
- ➕ Beim Spielen waren keine Questbugs feststellbar.
- ➖ In der uns vorliegenden Version gab es oft Clipping- und Kamera-Probleme bei Ingame-Cutscenes.
- ➖ Der Nahkampf hat sich im Vergleich zum Vorgänger gebessert, ist aber immer noch mitunter ein nerviges Gehacke.
- ➖ Wer sich die komplette Abkehr vom Piratensetting erhofft hat, wird akzeptieren müssen, dass dies nicht der Fall ist.

WERTUNGSTENDENZ 0 **84-88** 100

Am Ende ist es doch eine interessante Mischung aus mittelalterlicher Fantasy-Magie und Musketen-Piraten-Voodoo geworden. Aber wollte man ursprünglich nicht komplett weg vom Karibik-Setting? Die aktuelle Verbindung beider Szenarien könnte altgedienten *Gothic-Risen*-Fans die Nackenhaare aufstellen. Mich persönlich stört’s aber nicht. Optisch macht *Titan Lords* eine sehr gute Figur, die hauseigene Engine konnten die Entwickler weiter verbessern. Allerdings reicht die Qualität nicht an das heran, was uns beispielsweise mit *The Witcher 3* ins Haus steht. Das tut dem Spielspaß in *Risen 3* aber keinen Abbruch, vielmehr überzeugt die hohe und vor allem fehlerfreie Questdichte. Die Spielwelt ist gespickt mit zu entdeckenden Inhalten, der Umfang enorm. Abstriche gibt’s für bestehende Macken beim Kampfsystem, für technische Mängel und für einige Designpatzer.

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?

Petra Fröhlich
Chefredakteurin



Kalibrierte den Flug- mit dem WM-Spielplan:
Nach dem Blue-Byte-Besuch hob der Flieger pünktlich in Düsseldorf ab – gerade rechtzeitig, um wenige Sekunden vor Anpfiff des legendären Brasilien-Deutschland-Tor-Festivals zu Hause einzutreffen.
Ist happy:
Dass der Redaktionsumzug vom 4. in den 5. Stock faszinierend reibungslos geklappt hat – sogar verschollen geglaubte Sammlerstücke sind wieder aufgetaucht.

Wolfgang Fischer
Redaktionsleiter



Hat sich verdrückt:
Und genießt eine ausgiebige Babypause, in der er seinen Nachwuchs die wirklich wichtigen Dinge fürs Leben (unschlagbare *Hearthstone*-Decks, *Defense Grid*-Überlebenstipps, *Siedler 7*-Profi-Taktiken) lehrt.
Überlässt:
Die Planung und Umsetzung des neuen Heftes damit vollständig seinen Kollegen, die sich an dieser Stelle noch mal ganz herzlich für das kleine Plus an Arbeit bedanken.

Felix Schütz
Redakteur



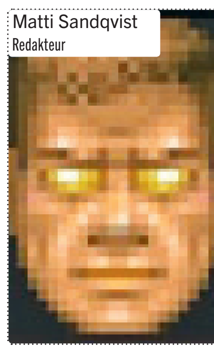
Freute sich riesig:
Über seine schöne Hochzeit und seine unverschämt dekadente Flitterwoche. An dieser Stelle: Tausend Dank an das geniale Seniorenteam, das uns zum Flughafen brachte!
Fand trotzdem noch ein wenig Zeit zum Durchspielen:
Shovel Knight, *Jedi Knight: Mysteries of the Sith*, *Jedi Knight 2*, *Jedi Academy*, *Knightmare Tower* und *Simon the Sorcerer 2* (Android)
Braucht täglich seine Dosis:
Plants vs. Zombies: Garden Warfare und *Threes!* (Android)

Stefan Weiß
Redakteur



Findet es nicht schlimm:
Dass es auch in *Risen 3: Titan Lords* Piraten gibt, und freut sich über die Rückkehr der Vollblutmagier im Spiel.
Ernährte sich im Urlaub:
Von holländischem Kibbeling, Haring, Fla und Stroopwafels – lekker.
Spielt zu Hause:
Parallel zu *Risen 3* auch noch mal den Vorgänger *Risen 2: Dark Waters* durch.
Freut sich auf:
Das alljährliche Straßenfest und poliert schon mal den Grill auf Hochglanz.

Matti Sandqvist
Redakteur



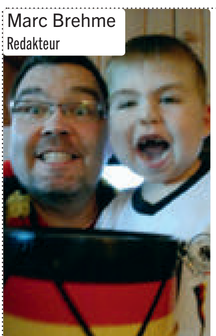
Ist ziemlich geschafft:
Heftabgabe und Umzug in ein und derselben Woche ist keine so gute Idee – das nächste Mal sollte ich vorher genauer in den Kalender schauen.
Die Mühe hat sich gelohnt:
Nun hat die Pendlerei zwischen Franken und Hessen endlich ein Ende und somit kann die Freizeit deutlich besser ausgenutzt werden.
Spielt zurzeit:
Unglaublich viel *Doom*. Die alte 3D-Perle überzeugt noch immer.

Peter Bathge
Redakteur



Fühlt sich gerädert:
Der Test von *Divinity: Original Sin* dauerte fast so lange wie die Wartezeit auf den vierten WM-Titel. Hoffentlich bleibt der *Wasteland 2*-Test nicht auch noch an ihm hängen …
Verspricht sich Erholung:
Von eineinhalb Wochen Urlaub nach der Heftabgabe.
Wird natürlich trotzdem am PC spielen, und zwar:
Plants vs. Zombies: Garden Warfare, *Risen 3*, *Grid Autosport*, *The Wolf Among Us*, *The Walking Dead* und *South Park: Der Stab der Wahrheit*.

Marc Brehme
Redakteur



Täuschte sich:
Bezüglich der Qualitäten der deutschen Fußballnationalmannschaft und freut sich nun über den 4. Stern.
Spielt:
Divinity: Original Sin, *Sniper Elite 3*, *Grim Fandango*, *Gods will be watching* und *The Last of Us Remastered* (PS4).
Fragt sich:
Noch immer, wie er Kompatibilität zwischen allen sechs Wochen Sommerferien und dem durchschnittlichen Urlaubsanspruch eines Arbeitnehmers herstellen soll.

Viktor Eippert
Redakteur



Ist enttäuscht von:
Der Online-Neuausrichtung in *Die Siedler: Königreiche von Anteria*. Eine Besinnung zurück zu den Wurzeln wäre mir weitaus lieber gewesen.
Freut sich dafür:
Über das wunderbar traditionelle RPG-Epos *Divinity: Original Sin*.
Spielt derzeit:
Towerfall: Ascension, *Civ 5*, *Hearthstone*, *One Piece: Unlimited World Red* (PS3), *Der Puppenspieler* (PS3), *Mario Galaxy* (Wii) und *Monster Monpiece* (PS Vita).



SO ERREICHT IHR UNS:

Euer direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

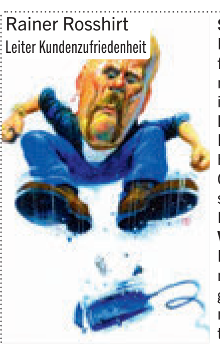
Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

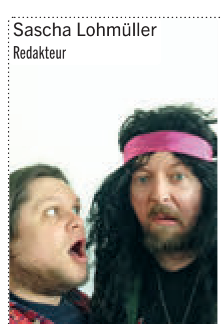
PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit



Sucht:
Leidensgenossen, die ebenfalls jeden Ramsch kaufen, nur weil er brandneu und irgendwie nerdig ist.
Plant:
Die Gründung einer Selbsthilfegruppe, der anonymen Gadget-Käufer, um den schlimmsten Auswüchsen Herr zu werden.
Will:
Nutzlosen Plunder, den man teuer gekauft hat, gegen anderen, ebenfalls nutzlosen Krempel tauschen.

Sascha Lohmüller
Redakteur



Spielt:
WoW, *Wildstar*, *The Last of Us Remastered* (PS4), *Guacamelee! Super Turbo Championship Edition* (PS4)
Liest:
I am Zlatan Ibrahimović – die eine Hälfte Fußball-Anekdoten, die andere Hälfte Milieu-Studie
Und sonst:
Lag mit seinen WM-Tipps ja mal gehörig daneben. Sieht man sich den Turnierverlauf an, dürfte ich damit aber nicht der einzige Zuschauer weltweit gewesen sein.

TOP-THEMEN

SACRED 3: WARUM KEIN TEST?

Das Actionspiel von Deep Silver und Keen Games ist zwar ab 1. August 2014 erhältlich, doch leider können wir euch in dieser Ausgabe noch keinen Test anbieten. Der Publisher hat ein Embargo (also eine Berichterstattungssperre) bis zur Veröffentlichung des Spiels verhängt. Solche Embargos sind keine Seltenheit und kommen beispielsweise zum Einsatz, um mögliche Spoiler zu verhindern. Zuweilen wird auch argumentiert, dass das Studio bis zur letzten Sekunde an dem Spiel feilen möchte. Welche Gründe Deep Silver auch gehabt haben mag – für uns, unsere Leser und Fans der *Sacred*-Reihe ist das Embargo selbstverständlich ärgerlich. Den Test mitsamt Video findet ihr pünktlich zum Release auf www.pcgames.de. Unsere neueste Vorschau zu dem Spiel könnt ihr in Ausgabe 06/2014 nachlesen.

ROLLENSPIEL

DIVINITY: ORIGINAL SIN


Seite 48

Die Larian Studios versprachen Rollenspiel-Unterhaltung alter Schule – und haben Wort gehalten! *Divinity* ist klassisch, fordernd und – im guten Sinne – sperrig. Mit einer interaktiven Spielwelt, großem Umfang, spannenden Rundenkämpfen und etlichen schrägen Einfällen zählt *Divinity* schon jetzt zu den RPG-Highlights des Jahres.

INHALT

Action

Adventure

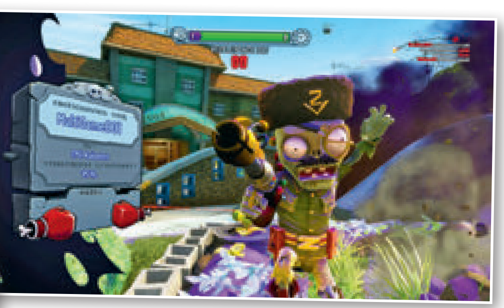
Rollenspiel

Strategie

ACTION

PLANTS VS. ZOMBIES: GARDEN WARFARE


Seite 58



Experiment geglückt: EA und Popcap zaubern aus ihrem Tower-Defense-Kultspiel einen waschechten Mehrspieler-Shooter, der sich mit tollen Charakteren, schicker Grafik und jeder Menge Spielwitz sogar unseren PC-Games-Award sichern kann. Klasse Spiel!

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Motivationskurve — Testversion: Xxxxxx — Spielzeit (Std.:Min.): XX:XX

Was passierte an genau dieser Stelle? Das erfahrt ihr in diesen Extrakommentaren.

65 PC-Games-Durchschnittswert

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit
- Ausstattung und Verpackung
- Service und Support

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Unser spezielles Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als andere.

Eure Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; ihr seht, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die PC-Games-Awards





PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.

Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr auf Seite 70.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe

Die taktischen Rundengefechte von *Original Sin* richten sich klar an erfahrene Rollenspieler.

Zauber benötigen kein Mana, sind aber erst nach einer Abklingzeit erneut einsetzbar.

Divinity: Original Sin

Von: Peter Bathge

Aus der Zeit gefallen: PC-exklusive Rollenspielunterhaltung alter Schule



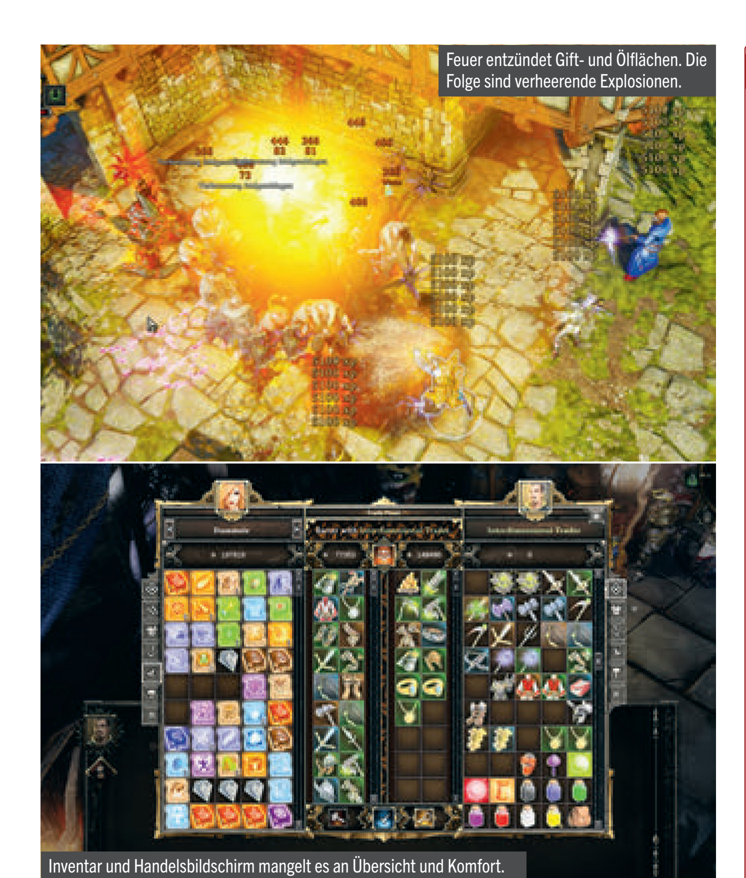
Der Erfolg von Bethesdas *Skyrim* und seinen Vorgängern lässt sich auf ein einfaches Prinzip zurückführen: Freiheit. Doch wo die *The Elder Scrolls*-Serie diesen Begriff vor allem mit Autonomie bei der Wahl des nächsten Reiseziels in einer offenen Spielwelt übersetzt, geht *Original Sin*-Entwickler Larian Studios einen anderen Weg: den der Interaktivität. Nahezu jedes Objekt, das die Macher mit ihrem (im Lieferumfang enthaltenen) Editor in der Spielwelt platziert haben, lässt sich manipulieren. Das Schloss einer Tür lässt sich knacken – oder die ganze Pforte mit Gewalt zerstören. Fässer, Kisten und Truhen lassen sich anheben und anderswo abstellen, stapeln oder werfen. Unter zur Seite gerückten Teppichen kommen geheime Falltüren zum Vorschein. Nichts ist Fassade, alles hat einen Zweck, selbst die belanglosesten Gegenstände dürft ihr an- und einpacken.

Die Spielwelt wirkt dadurch unheimlich stimmig und glaubwürdig. Statt sich der berüchtigten Computerspiellogik bemühen zu müssen, führen in *Original Sin* oft auch Problemlösungen aus der realen Welt zum Ziel, so realitätsnah sind die von Larian ersonnenen Regeln. Ein zerschlagenes Wasserfass löscht nahe Flammen. Blitzzauber setzen Wasserlachen unter Strom. Figuren rutschen aus, wenn sie über gefrorenes Blut laufen. Selbst die NPCs sind von dieser Bandbreite an Interaktionen nicht ausgenommen: Ihr könnt beliebige andere Figuren ausrauben, in einen Käfig teleportieren und sie sogar töten. Wenn euch dabei jemand beobachtet, gibt's naturgemäß Haue.

Das klingt nach einem idealen Nährboden für Balancing-Probleme und Plotstopper-Bugs. Ist es aber nicht! Denn Larian hat die typischen RPG-Krankheiten bereits in der sechsmonatigen Early-Access-Phase des Spiels erfolgreich bekämpft, Bugs waren zumindest bei uns Mangelware. Cleveres Design erlaubt euch komplette Freiheit: Selbst als wir einen für eine Quest wichtigen Charakter auf unvorhergesehene Weise unter die Erde beförderten und ein essenzielles Rätsel durch das Aufbrechen einer verschlossenen Tür umgingen, fanden wir uns nie in einer Sackgasse wieder. Das Spiel erlaubt solche Abkürzungen, ermutigt euch sogar, sie aufzuspüren. Freude am Entdecken und Experimentieren ist in *Divinity: Original Sin* eine Grundvoraussetzung. Und was gibt es nicht alles, worauf neugierige Spielernaturen stoßen können! Um alle charmanten Geheimnisse aufzuzählen, reicht der Platz in diesem Heft nicht aus. Ein paar besonders schräge Beispiele findet ihr im Kasten auf Seite 50.

Zeit für eine Party

Während ihr in anderer Leute Häuser einbrecht und goldene Kerzenleuchter in euren Rucksack stopft, kommandiert ihr eine bis zu vierköpfige Heldengruppe. Zwei Abenteurer erstellt ihr zu Spielbeginn selbst, zusätzlich heuert ihr in der ersten Stadt des Spiels zwei Begleiter an oder wählt in der sogenannten Halle der Helden vorgefertigte Söldner. Diese besitzen dann aber überhaupt keine Persönlichkeit und somit sogar noch weniger als die zwei Standard-Kameraden: eine misstrauische Nahkämpferin und ein Dämonen jagender Zauberer. Auch wenn *Baldur's Gate 2* und *Planescape: Torment* große Inspirationsquellen für *Ori-*



Feuer entzündet Gift- und Ölflächen. Die Folge sind verheerende Explosionen.

Inventar und Handelsbildschirm mangelt es an Übersicht und Komfort.

WIE DAMALS: ALTMODISCHE FEATURES

Larian hat bei der Entwicklung den Blick zurück gerichtet statt nach vorne: Vieles in *Original Sin* ist von Rollenspielen der 90er- und frühen 2000er-Jahre inspiriert.

1 FREI ANPASSBARE HELDENGRUPPE



Während *Dragon Age 2* kein Mikromanagement der NPC-Begleiter bietet und *The Witcher* gar auf einen Einzelgänger als Helden setzt, habt ihr bei *Divinity: Original Sin* alle Zügel in der Hand und könnt eine klassische, vierköpfige Heldengruppe nach Wunsch ausstatten und ihre Charakterentwicklung beeinflussen.

2 GEGNER PASSEN SICH NICHT DEM HELDEN-LEVEL AN

Wer nicht aufpasst, gerät an Widersacher, die der eigenen Gruppe haushoch überlegen sind. Weil einmal besiegte Gegner nicht wieder auftauchen, gibt es auch keine Möglichkeit, sich per „Grind" einen Level-Vorteil zu verschaffen. Getötete Figuren bleiben zudem tot, bis sie per Zauber wiedererweckt werden.

3 KEIN HÄNDCHENHALTEN

Original Sin gibt sich betont sperrig und erwartet, dass ihr euch Zusammenhänge selbst erschließt, aus eigenem Antrieb mit den Handwerksoptionen experimentiert oder ohne exakte Hinweise herausfindet, wie eine Quest abzuschließen ist. Unpraktisch für Einsteiger; eine Wohltat für anspruchsvolle Experten!

4 KEINE AUTOMATISCHE LEBENSREGENERATION

Während oder nach einem Kampf stellt ihr verloren gegangene Lebenspunkte durch Heiltränke, Zaubersprüche und den Verzehr von Lebensmitteln wieder her, von selbst ändert sich der Gesundheitszustand nicht. Die einzige Alternative für eure Abenteurer: sich in einem Bett aufs Ohr hauen.

5 RUNDENBASIERTE KÄMPFE

Bei Feindkontakt wechselt das Spiel in einen Rundenmodus und alle Kampfteilnehmer erhalten entsprechend ihrer Attribute eine vorgegebene Menge an Aktionspunkten. Die Zugreihenfolge wird anhand des Initiativewerts bestimmt. Da werden wohlige Pen&Paper-Erinnerungen wach!

ginal Sin sind, erreichen die beiden Begleiter nie die Qualität solch legendärer NPCs wie Edwin, Morte oder Viconia. Es gibt kein unterhaltsames Geplänkel zwischen den Charakteren und keine Romanzen. Zwar melden sich die Helden zwischendrin immer mal wieder zu Wort. Dennoch fällt es schwer, eine Beziehung zu ihnen aufzubauen. Nur die beiden Haupthelden kabbeln sich untereinander: Bei Spielstart verpasst ihr ihnen eine KI-Persönlichkeit wie Priester, Richter oder Wahnsinniger. Steht eine Quest-Entscheidung an, verhält sich der gerade nicht gesteuerte Protagonist entsprechend dieser Einstellung. Habt ihr eine andere Auffassung, legt ihr die Meinungsverschiedenheit mittels einer Runde Stein-Schere-Papier bei. Auf dieselbe Weise überzeugt ihr NPCs, sofern euer Charisma hoch genug ist.

In Abwesenheit einer Komplettvertonung müsst ihr die meisten Gespräche auf althergebrachte Weise lesen, wobei den deutschen Übersetzern einige Stilblüten und englische Fragmente durch die Lappen gegangen sind. Die langatmigen Dialoge laden so oder so mehr zum Überspringen als zum interessierten Studieren ein. Wer solche auf den Punkt gebrachten Unterhaltungen wie in *The Banner Saga* erwartet, wird enttäuscht: Figuren berichten lang und breit über Nichtigkeiten, die ewig sabbelnden Dampfplauderer sind deutlich in der Überzahl. Das ermüdet auf Dauer.

Dennoch gibt es so manche interessant und witzig geschriebene Konversation. So trefft ihr etwa auf einen Wunschbrunnen, dessen Sprache fast nur aus Wörtern mit dem Anfangsbuchstaben W besteht. Oder ein Magier in einer abgelegenen Höhle macht in Poesie verpackte Werbung für Larians Strategiespiel *Dragon Commander*. Zuweilen übertreiben es die Entwickler aber, wenn sie sich etwa in einer Tour über andere Spiele, Filme und Bücher lustig machen. Der heitere Grundton beraubt zudem die Hauptgeschichte ihrer Dramatik.

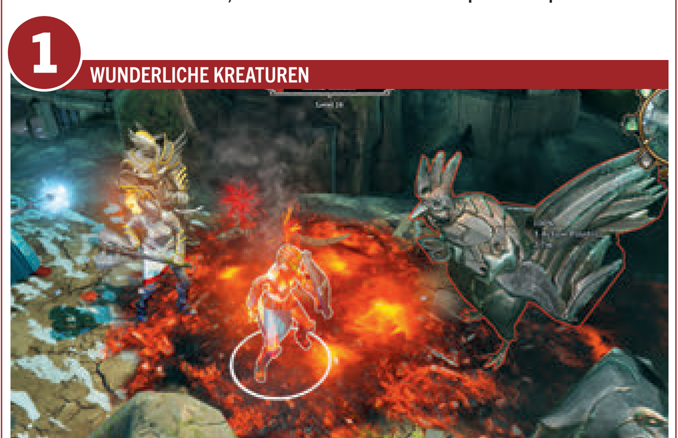
Kein erzählerisches Meisterwerk

Der Plot beginnt vergleichsweise harmlos: Die Protagonisten sollen einen Mordfall im Küstenstädtchen Cyseal aufklären. Im Lauf der Ermittlungen wird die Gruppe aber scheinbar zufällig mit einer weitaus größeren Aufgabe betraut: Es gilt, das Ende des Universums zu verhindern. Ein Imp, der sich als Chronist der Zeit vorstellt, und die ebenso ominöse Weberin der Zeit berichten von einem alles verschlingenden Übel, das natürlich ausschließlich von den Helden gestoppt werden kann. In den zwischen 40 und 60 Stunden, die ihr in *Divinity: Original Sin* verbringt, gelingt es der Hauptgeschichte nie, derartige Fantasy-Klischess vollständig abzustreifen. Die wenig mitreißende Inszenierung und die Abwesenheit von Idenfikationsfiguren oder einem einprägsamen Antagonisten sorgen dafür, dass wir im Test mehr Interesse an den vielen Nebenaufgaben und ihren eigenen, unterhaltsamen Geschichten hatten als an der eigentlichen Story. Dazu hat Larian Probleme bei der Feinjustierung des Tempos: Der Mordfall zu Beginn ist als erste Mission ungeeignet. Nach einem knappen Tutorial und einigen wenigen ersten Kämpfen seid ihr nämlich anschließend stundenlang in Cyseal unterwegs, wo ihr Zeugen befragt, Indizien sucht und mit Nebenquests überschüttet werdet. In diesen ersten fünf Stunden droht *Divinity: Original Sin*, das Wohlwol-

DIE SCHRÄGSTEN EINFÄLLE

Divinity: Original Sin nimmt sich selbst kein Stück ernst. Ob der Humor des Spiels nach eurem Geschmack ist, könnt ihr anhand dieser Beispiele überprüfen.

1 WUNDERLICHE KREATUREN



In *Original Sin* bekämpft ihr zum Leben erweckte Schneemänner, um einen unrechtmäßig eingesperrten Erdelementar-Revoluzzer zu beschützen. Ihr jagt der magischen Wolle eines sagenhaften Werschafes hinterher, tauscht euch mit einer sprechenden Eisernen Jungfrau aus und rangelt mit Roboterhühnern.

2 MIT TIEREN SPRECHEN

Wer das entsprechende Talent gewählt hat, unterhält sich mit Kühen, Krabben und Katzen. Dabei kommt es zu manch legendärer Unterhaltung. Die Tierchen geben aber auch nützliche Tipps, schubsen euch in Richtung geheimer Zugänge und helfen sogar bei der Erfüllung von Aufgaben.

3 AUSGEFALLENE LÖSUNGSWEGE

Stellt euch vor, ihr trefft auf einen untoten Zombie-Troll und habt keine Lust, ihn zu bekämpfen. In diesem Fall habt ihr vorher hoffentlich das entsprechende Wörterbuch gefunden und könnt euch mit dem verwesten Kadaver in seiner Muttersprache unterhalten, woraufhin er euch kampflos passieren lässt.

4 UNGEWÖHNLICHE AUSRÜSTUNG

Kettenpanzer und Lederstiefel hat jedes Rollenspiel. In *Divinity: Original Sin* könnt ihr eurem Helden einen ausgehöhlten Kürbis als Helm aufsetzen – oder einen Eimer mit zwei Augenschlitzen. Und schon bei der Charaktererstellung dürft ihr festlegen, wie die Unterhosen der Protagonisten aussehen. Wenn ihr später dann Zandalors sprechende Schlüpfer tragt, während ihr NPCs bestehlt, geben diese sogar Kommentare zu eurem diebischen Treiben ab.

5 EIN BLICK IN DIE ZUKUNFT

Eine Wahrsagerin bietet euch an, euer Schicksal vorherzusagen. Wenn ihr sie danach fragt, wie euer Abenteuer endet, wird der Abspann eingespielt. Ha!

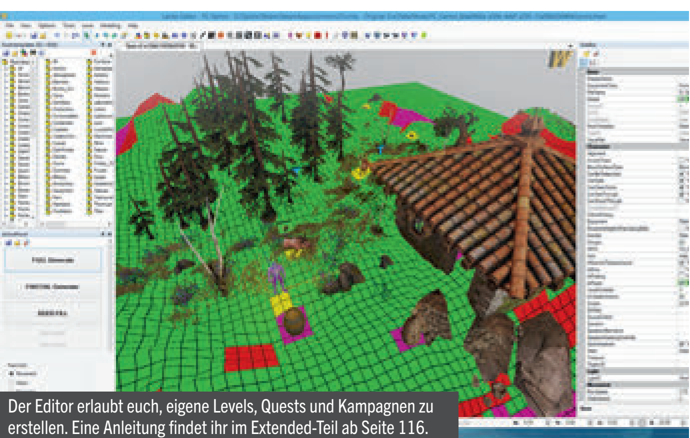
len zu verspielen, das ihm viele Rollenspieler aufgrund seines bewusst altmodischen Oldschool-Ansatzes von Beginn an entgegenbringen.

Die Zelebrierung der Langsamkeit

Es ist unter anderem die Rückbesinnung auf die Hochzeit der klassischen Rollenspiele, die *Divinity: Original Sin* so anziehend für Veteranen des Genres macht. Und ja, es ist zweifellos klasse, dass endlich mal wieder ein RPG erscheint, das seine Spieler ernst nimmt. Eines, das sich nicht von alleine spielt, sondern es einem im Gegenteil erlaubt, Charakterwerte und Ausrüstung von vier Charakteren frei anzupassen. Aber wenn wir die rosarote Nostalgiebrille mal kurz absetzen, fallen uns auch jede Menge Aspekte von *Original Sin* auf, die von einer gemäßigten Modernisierung profitiert hätten. Das Bewegungstempo zum Beispiel ist extrem gewöhnungsbedürftig, weil einschläfernd niedrig. Im riesigen Cyseal ist aber gerade zu Beginn viel Laufarbeit angesagt, die Entfernungen sind teils enorm und nützliche Schnellreiseportale sind erst später in ausreichender Anzahl vorhanden. Dazu kommt die hakelige Kamera, die ihr erst nach einer entsprechenden Änderung in den Optionen frei um 360° rotieren dürft. Auch das Inventar, in dem ihr Gegenstände repariert, neue Items per Handwerk herstellt oder magischen Tand identifiziert, ist unnötig umständlich geraten. Gut: Die Rucksäcke der vier Helden bieten praktisch unbegrenzt Platz, nur das Gewicht schränkt eure virtuelle Kleptomanie ein. Außerdem könnt ihr mit separaten Taschen und mehreren Filterfunktionen für Ausrüstung, Tränke oder Crafting-Materialien theoretisch für Ordnung sorgen. Allerdings verliert ihr angesichts der Massen an zu findenden Gegenständen – alle mittels winziger Symbole repräsentiert – trotzdem schnell die Übersicht. Der Austausch von Items zwischen den vier Protagonisten könnte zudem simpler per Drag & Drop funktionieren. Nervig: Die Position der frei verschiebbaren Fenster merkt sich das Spiel nicht, weshalb bei jedem neuen Blick in den Rucksack wieder ähnliche Fummelarbeit ansteht. Der Gipfel der Unhandlichkeit ist derweil der Handel mit NPCs. Obwohl ihr im Tauschfenster zwischen allen Party-Mitgliedern wechseln dürft, wird beim Item-Vergleich immer nur die Ausrüstung der Figur angezeigt, die das Gespräch mit dem Krämer begonnen hat.

Wer sich in den letzten zehn Jahren Rollenspielgeschichte an Komfortfunktionen wie Questmarkierungen gewöhnt hat, muss in *Original Sin* komplett umdenken. Larian hat auf jegliche Art von Pfeilen oder grafischen Wegweisern verzichtet. Das ist einerseits zu begrüßen, weil es den Spieler zum Nachdenken anregt und er nicht wie in einem MMOG stur per Luftlinie zum nächsten Auftraggeber hetzt statt die atmosphärische Spielwelt auf eigene Faust zu erforschen. Andererseits gibt sich *Original Sin* auf diese Weise nicht eben einsteigerfreundlich. Die Situation wird durch das miserable Quest-Logbuch verschärft.

Im Tagebuchstil verfasst das Spiel automatische Einträge unterhalb jeder Aufgabe, die aber meist nur das beschreiben, was ihr zuletzt getan habt. Nur höchst selten gibt es Hinweise dazu, was als Nächstes zu tun ist. Das wird etwa dann lästig, wenn ihr mehrere Tage nicht zum



Der Editor erlaubt euch, eigene Levels, Quests und Kampagnen zu erstellen. Eine Anleitung findet ihr im Extended-Teil ab Seite 116.



Stirbt einer eurer Helden, hilft nur ein seltener Wiederauferstehungszauber.

ZUSAMMEN EINE ROLLE SPIELEN: DER KOOP-MODUS

Divinity: Original Sin lässt sich prima alleine spielen. Wer es geselliger mag, absolviert das Abenteuer zu zweit im Koop-Modus: online oder per LAN.

Komfortabel: Auch bereits begonnene Solopartien lassen sich ruck, zuck für andere Spieler öffnen. Dabei dürft ihr entscheiden, ob lediglich Freunde Zugang haben sollen oder beliebige Spieler aus aller Welt. Am meisten Spaß macht der Mehrspielermodus jedoch, wenn ihr ihn mit einem zuverlässigen Koop-Partner spielt, der idealerweise im selben Raum wie ihr sitzt. Dann könnt ihr euch bereits bei der Charaktererstellung absprechen, denn wer einer Partie beitritt, besitzt keinen eigenen Helden, sondern spielt mit der Gruppe des Hosts. Per Menü könnt ihr die Kontrolle über Gruppenmitglieder an die beiden Spieler verteilen. So kann der eine gefundene Gegenstände in der Stadt beim Händler verkaufen, während sein Partner mit den restlichen drei Figuren bereits den nächsten Kampf bestreitet. Das Stein-Schere-Papier-Spiel, mit dem ihr Meinungsverschiedenheiten zwischen den beiden Hauptcharakteren beilegt und das in der Solo-Kampagne aufgesetzt wirkt, gewinnt im Mehrspielermodus an Unterhaltungswert, da euch nicht nur eine KI-Persönlichkeit gegenübersitzt. Dialoge mit NPCs dagegen leiden unter einer fragwürdigen Design-Entscheidung: Wenn ihr ein Gespräch beginnt, bekommt euer Partner das nur mit, sofern er direkt danebensteht oder die Texte im optional einblendbaren Logbuch nachliest. Steht dann jedoch eine Stein-Schere-Papier-Auseinandersetzung zwischen den Haupthelden an, bekommt das auch der Koop-Partner angezeigt – unter Umständen ohne zu wissen, auf welchen Dialog sich die Entscheidung bezieht. Trotzdem: Im Koop-Modus macht *Divinity: Original Sin* noch einen Tick mehr Laune. Etwa weil man sich per Voice- oder Textchat über die Vorgehensweise in den Kämpfen absprechen kann. Oder weil es unheimlich unterhaltsam ist, sich gegenseitig auf gefundende Schätze oder absonderliche Quests aufmerksam zu machen, Gegenstände untereinander zu tauschen und darüber zu streiten, wie man das gesammelte Gold ausgibt.



Der Host-Spieler erstellt zu Beginn beide Charaktere.

PRO UND CONTRA

- ➕ Stein-Schere-Papier-Auseinandersetzungen wirken im Koop-Modus weniger aufgesetzt.
- ➕ Absprechen von Taktiken und Quest-Entscheidungen sorgt für zusätzliche Würze
- ➕ Neuaufteilung der Charakterkontrolle jederzeit möglich
- ➕ Verbindung über Steam, IP-Adresse oder lokales Netzwerk möglich
- ➕ Privatsphäre-Optionen
- ➕ Keine Synchronisierungs-Bugs, da Savegames beim Host verbleiben
- ➕ Funktionaler Textchat
- ➕ Lobbys und Spielsuche
- ➖ Host erstellt beide Charaktere
- ➖ Dialoge werden nur dem Spieler angezeigt, der sie beginnt.
- ➖ Vereinzelte Verbindungsfehler

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **84**

Spielen kommt und versucht, eine brachliegende Quest mit Verspätung abzuschließen. Ein gutes Gedächtnis ist daher von Vorteil, um sich zumindest die Position von wichtigen NPCs zu merken – alternativ empfehlen wir die ausgiebige Nutzung der Notizfunktion auf der Übersichtskarte. Bei mehrstufigen Missionen werden die ausklappbaren Einträge zudem immer länger, das Notizbuch gerät zur elendig langen Aufzählung.

Dranbleiben und durchbeißen!

Divinity: Original Sin richtet sich klar an Experten und solche, die es werden wollen. An Tüftler, die Spaß daran haben, Crafting-Rezepte aus verstreuten Büchern oder durch eigenes Kombinieren vielversprechender Zutaten zu erlernen. An Könner, die sich über den saftigen Schwierigkeitsgrad freuen. Der lässt sich in drei Stufen jederzeit ändern, ist aber selbst auf der mittleren Einstellung eine Herausforderung. *Divinity: Original Sin* ist sich nicht zu schade, auch mal unfair zu sein und seine Spieler mit plötzlichen Toden durch nicht aufgedeckte Fallen in den Wahnsinn und zur häufigen Verwendung der F5-Taste zu treiben. Die Schnellspeicherfunktion ist euer bester Freund, auch weil es eben so viele Gelegenheiten gibt, Ungewöhnliches auszuprobieren. *Divinity: Original Sin* hält euch nicht bei der Hand, gibt euch nur das absolute Minimum an Hilfestellungen und erwartet, dass ihr den Rest selbst herausfindet.

Da ist es eine Erleichterung, dass das Kampfsystem intuitiv und leicht verständlich daherkommt. Trefft ihr beim Wandern durch die Spielwelt auf Gegner, schaltet *Divinity: Original Sin* von der Echtzeit-Darstellung in einen Rundenmodus. Gefechte finden nicht in separaten Kampfarenen statt wie bei *Das Schwarze Auge: Blackguards* oder *The Banner Saga*, sondern an Ort und Stelle. Hexfelder oder Schachbrettmuster sucht ihr dabei vergebens, dafür besitzt jede Figur ganz klassisch ein Kontingent an Aktionspunkten, die für Bewegungen, Zauber und Angriffe benutzt werden. Die Zugreihenfolge wird über den Initiative-Wert der Helden und Widersacher bestimmt.

Aus diesem simplen Konzept entwickeln sich hochspannende und enorm komplexe Taktikschlachten, in denen Sichtlinien, Flankenangriffe, Zauber-Buffs sowie das Aufsparen von Aktionspunkten eine Rolle spielen. Ebenso wichtig ist die Kombination der Elemente. Durch einen Regenzauber durchnässte Kampfteilnehmer sind etwa besonders empfindlich gegen Eis- und Blitzstrahlen. Und aus Bodengittern austretendes Giftgas oder herumstehende Fässer mit Öl lassen sich mit einem Feuerpfeil prima entzünden. Die folgende Explosion reißt gleich mehrere Gegner in den Tod und setzt den Boden in Brand, woraufhin alle Figuren in Reichweite beständig Feuerschaden nehmen.

Die Widersacher machen sich diese Elementarkombos ebenfalls zunutze, haben aber zuweilen mit KI-Aussetzern zu kämpfen. So kümmert es feindliche Magier wenig, wenn sie mit ihren Feuerbällen neben den vier Helden auch eigene Verbündete grillen. Dann wieder vergessen Gegner, einer unserer angeschlagenen Figuren den Todesstoß zu versetzen und beharken lieber deren unverletzten Kollegen. Und ganz selten kam es im Test vor, dass Monster mehrmals hintereinander auf ihren Zug verzichteten. Noch weitaus häufiger nervt aber das Verhalten der eigenen Truppe beziehungsweise die mangelnde Präzision in manchen Situationen. Viel zu leicht klicken wir mit dem winzigen Mauszeiger am Ziel vorbei, denn Charaktere wippen im Kampf unablässig hin und her, auch wenn sie sich nicht bewegen. Weil für Aktionen keine Bestätigung notwendig ist, ärgerten wir uns oftmals unnötig über verschwendete Aktionspunkte. Besser gefällt uns die Wegfindung der eigenen Truppe außerhalb der Kämpfe. So umgehen die Figuren automatisch Fallen und gefährliche Lavafelder, wenn ihr frei bestimmbarer Gruppenanführer diese Gefahren zuvor entdeckt hat. Ein simples, aber geniales Detail!

Nicht ganz so detailliert wie es auf den ersten Blick wirkt, fällt übrigens das Charaktersystem von *Divinity: Original Sin* aus. Die Heldenerstellung zu Beginn punktet noch mit elf wählbaren Klassen und frei bestimmbaren Attributen (Stärke, Konstitution etc.), Fähigkeiten (Schleichen, Überredungskunst) und Talenten (ähnlich den Traits in *Fallout: New Vegas*). Wer genauer hinschaut, merkt aber, dass die Klassen lediglich eine grobe Richtung vorgeben. Eine Hexe kann später auch noch den Kampf mit Schwert und Schild erlernen. Einem Räuber bringt ihr auf Wunsch Beschwörungsformeln bei, die ihr durch das Lesen von Skill-Büchern

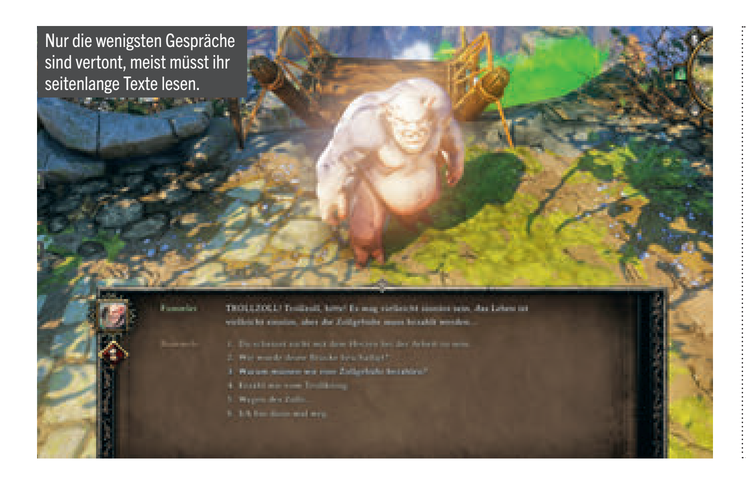
Blitzzauber setzen Wolken aus Wasserdampf oder Pfützen unter Strom; wer reinläuft, wird gelähmt.

erlernt. Das lässt die Charakterentwicklung irgendwann arg beliebig wirken. In der Anfangsphase zählt noch jeder Attributspunkt, da hier die Balancing-Ungleichheiten zwischen auf Gewandtheit setzenden Fernkämpfern sowie Nahkämpfern und Magiern am deutlichsten zutage treten und schlechte Helden-Kombos keinen Spaß an den haarigen Einstiegskämpfen haben. Mit jedem Level-up jedoch werden die Unterschiede zwischen den Klassen geringer, bis wir am Ende mit Stufe 22 kaum noch etwas mit den Aufstiegspunkten anzufangen wussten. Dazu kommt, dass bei der Liste der einmalig auswählbaren Talente viel Schrott dabei ist. Nur höchst selten gilt es abzuwägen, in welche Richtung sich die Charaktere entwickeln sollen. Verplant ihr euch doch mal, dürft ihr per spät zugänglicher Respec-Option Punkte umverteilen.

Abwechslung ist Trumpf

Viel Lob hat sich Larian für das Questdesign verdient, das nach dem schwerfälligen Beginn von Stunde zu Stunde besser wird. Jede Art von uninspirierten „Sammel dies, töte das"-Quests wird dabei erfolgreich vermieden. Stattdessen besorgt ihr einem einsamen Brückentroll eine menschliche Freundin, navigiert durch ein mit Fallen gespicktes Zaubereranwesen oder vereint einen Kater mit seiner großen Liebe. Und immer gibt es mehrere Lösungsmöglichkeiten und kleine Entscheidungsmomente. Die Konsequenzen sind zwar nie so dramatisch oder mitreißend wie bei *The Witcher 2*, führen euch aber dennoch gut die Auswirkungen eurer Wahl vor Augen. Ganz ohne banales Gut-Böse-Moralsystem.

Manche Aufgaben erfordern das Lösen von Puzzles. Die sind größtenteils fair aufgebaut; die Lösung ist in der Umgebung oder in Büchern versteckt. Einige wenige Rätsel erfordern jedoch stures Ausprobieren, etwa wenn ihr vier Schalter in der richtigen Reihenfolge betätigen sollt, um eine verschlossene Tür zu öffnen. Das Knacken der Kombination ist dabei manchmal weniger aufwendig als die Suche nach den Schaltern. Zwar werden euch bei gedrückter Alt-Taste herumliegende Gegenstände angezeigt; interaktive Objekte wie Truhen, Falltüren oder eben Hebel werden aber nicht hervorgehoben. Eine bewusste Design-Entscheidung: Der Spieler soll die abwechslungsreich gestalteten Levels mit ihren Dungeons und Wäldern millimetergenau absuchen, um die wenige Polygone großen Mechanismen zu entdecken. Das kann nerven, passt aber zum Konzept von *Original Sin*: Es ist ein Spiel für geduldige Denker, für Menschen mit Lust aufs Erkunden und Ausprobieren. Wer sich von den genannten Mängeln nicht abschrecken lässt, wer viel Zeit und Muße hat, um mit Haut und Haaren in eine stimmige Fantasy-Welt abzutauchen, der ist bei *Divinity: Original Sin* an der richtigen Adresse. ❑


Nur die wenigsten Gespräche sind vertont, meist müsst ihr seitenlange Texte lesen.

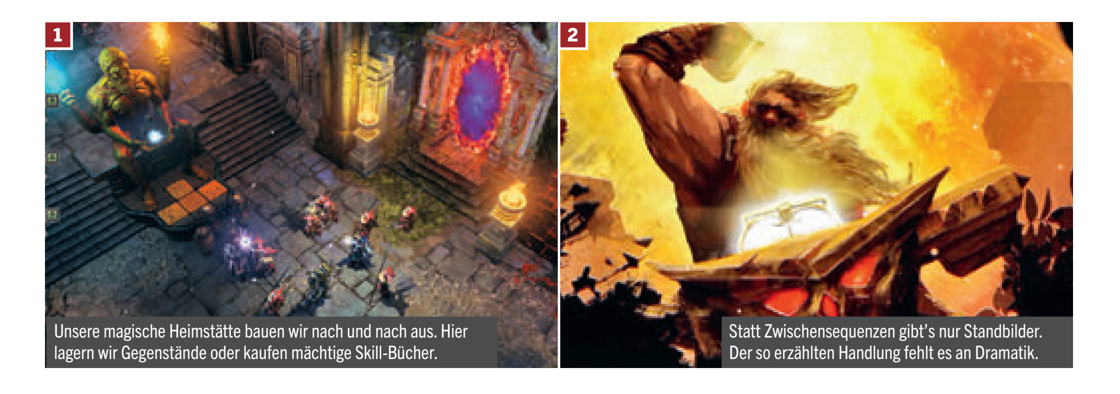
MEINE MEINUNG | *Matthias Dammes**

„Der Traum eines jeden Fans klassischer Rollenspiele!"



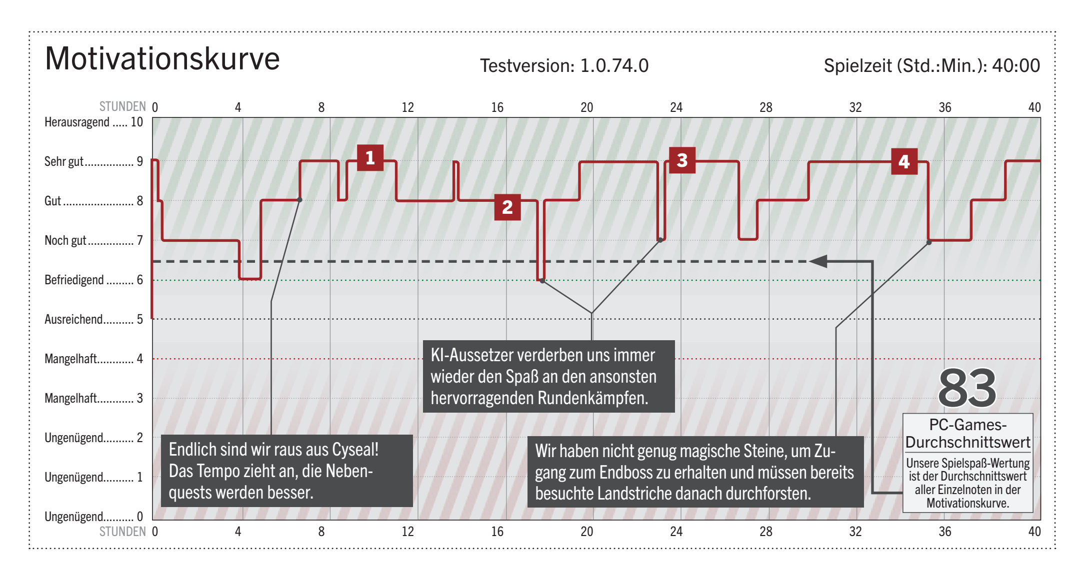
Divinity: Original Sin ist sperrig, unkomfortabel und sehr leseintensiv, also genau das Richtige für alle Rollenspieler, die in den 90er-Jahren mit Klassikern wie *Baldur's Gate* und *Ultima 7* aufgewachsen sind. Ich hätte nicht gedacht, dass ich angesichts der Verwöhnung durch moderne Rollenspiele noch einmal in die alte Spielweise zurückfinde, aber Larian Studios haben es geschafft, das klassische Spielprinzip mit hübscher Optik und toller Soundkulisse wiederzubeleben. Die atmosphärische und vollkommen interaktive Spielwelt von Rivellon hat mich von der erste Minute an in ihren Bann gezogen. Hinzu kommen ein spannendes Crafting und der teils abgefahrene Humor – ein Pflichtkauf für RPG-Fans!

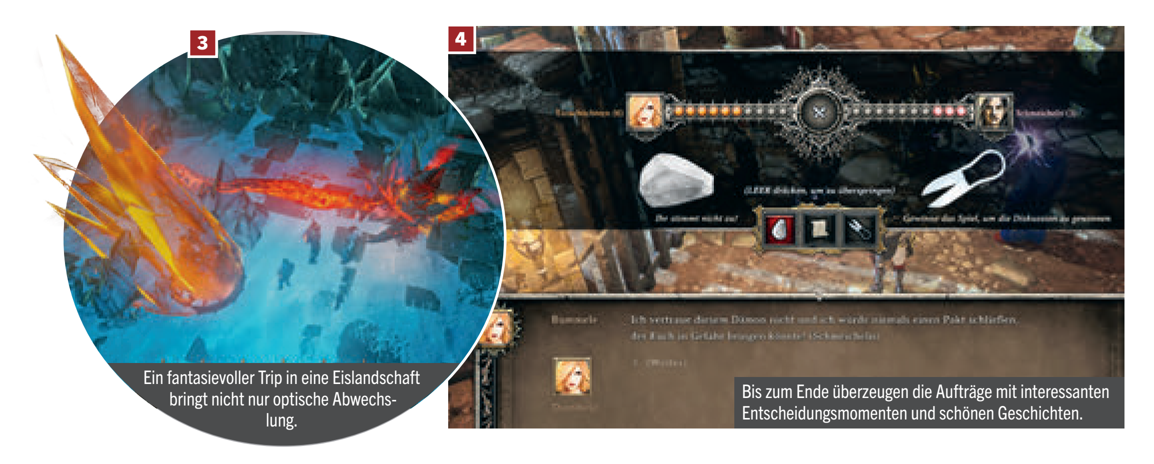
** Matthias Dammes ist Volontär für pcgames.de*



1 Unsere magische Heimstätte bauen wir nach und nach aus. Hier lagern wir Gegenstände oder kaufen mächtige Skill-Bücher.

2 Statt Zwischensequenzen gibt's nur Standbilder. Der so erzählten Handlung fehlt es an Dramatik.





3 Ein fantasievoller Trip in eine Eislandschaft bringt nicht nur optische Abwechslung.

4 Bis zum Ende überzeugen die Aufträge mit interessanten Entscheidungsmomenten und schönen Geschichten.

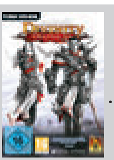
MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*

„Erfrischend anachronistisch, aber das letzte Quäntchen Feinschliff fehlt."

„Das beste Rollenspiel seit *Baldur's Gate 2*" – so ein euphorisches Spieler-Review im Steam-Shop – ist *Divinity: Original Sin* meines Erachtens nicht. Seine Geschichte, seine Charaktere, sein ganzes Wesen wird mir nicht ansatzweise so nachdrücklich im Gedächtnis bleiben wie Biowares Meisterwerk aus dem Jahre 2000. Aber ich kann verstehen, warum manche Rollenspieler sich zu so einer Aussage hinreißen lassen: So etwas wie *Divinity: Original Sin* gab es schon seit vielen Jahren nicht mehr. Heutige Rollenspiele werden längst für den Massenmarkt produziert, durchgestylt und auf Hochglanz poliert, mit oftmals actionreichen Kämpfen und vielen Komfortfeatures. *Divinity: Original Sin* hat mit diesen Spielen nur wenig gemeinsam. Es gibt nichts freiwillig heraus. Jedes Körnchen Spielspaß muss ich mir erarbeiten, muss es aus den komplexen Systemen hinter dem farbenfrohen Äußeren befreien wie einen Edelstein aus dem Flöz. Die ersten paar Stunden wirken fast wie ein Aufnahmetest: Wer in Cyseal nicht vor Langeweile einschläft oder sich schwarz ärgert über das verkorkste Notizbuch und das Fehlen jeglicher Spielerführung, nur der ist hardcore genug, um die vielen Freuden von *Original Sin* genießen zu dürfen. Mir persönlich ist das zu elitär, zu sehr auf das Oldschool-Publikum ausgerichtet, um *Original Sin* uneingeschränkt empfehlen zu können. Wer aber genau diese Art von Rollenspielen vermisst hat, der darf sich freuen – für ihn geht ein lang gehegter Traum in Erfüllung!

DIVINITY: ORIGINAL SIN

Ca. € 40,-
30. Juni 2014



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Larian Studios
Publisher: Daedalic Entertainment
Sprache: Englisch (deutsche Texte)
Kopierschutz: Die Disc-Version benötigt eine Online-Kontoanbindung per Steam. Auf Gog.com ohne DRM

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Kräftige Farben, scharfe Texturen, lauschige Zauber- und Lichteffekte. Figuren mit wenig Details
Sound: Starke Musikzusammenstellung, gute englische Sprecher. Sehr atmosphärische, aber sich schnell wiederholende Umgebungsgeräusche
Steuerung: Frei belegbare Tastenkürzel, mangelnder Komfort. Oft ist millimetergenaues Klicken erforderlich.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Kooperative Kampagne
Zahl der Spieler: 2 (Online, LAN)

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E6600/Athlon 64 X2 5000, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT/Radeon HD 4850
Empfehlenswert: Core i5 2400/AMD FX 6300, 4 GB RAM, Geforce GTX 550 Ti/Radeon HD 6670

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
In Kämpfen spritzt Blut, zudem opfern die Bösewichte Menschen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten die Kampagne einmal durch und lösten 99 Prozent aller Nebenaufträge. Dabei kam es zu einem Absturz und einem Anzeigefehler.

PRO UND CONTRA

+ Atmosphärische Welt, die sich auf vielfältige Weise manipulieren lässt
+ Etliche optionale Quests, Dungeons und Geheimnisse
+ Abwechslungreiche Aufträge mit mehreren Lösungsmöglichkeiten
+ Durchdachte Rundenkämpfe
+ Hoher Anspruch, komplexes Oldschool-Gameplay
+ Viel spielerische Freiheit
+ Interessante Elementar-Kombos
+ Feiner Soundtrack
+ Viel (gelegentlich zu viel) Witz
− Sehr zäher Einstieg
− Stereotype NPC-Begleiter
− Schwach erzählte Hauptgeschichte
− Wenig hilfreiches Quest-Logbuch
− Suizidgefährdete Gegner-KI
− Sperriger Handelsbildschirm
− Zu viel Trial & Error bei Rätseln
− Verklick-Gefahr in Kämpfen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **83**

Emile ist einer der spielbaren Charaktere und zieht zu Beginn des Krieges als Fahnenträger in den Kampf.

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Valiant Hearts: The Great War

Von: Marc Brehme

Selten hat uns ein Spiel emotional so berührt. *Valiant Hearts* ist ein gelungener Mix aus Geschichtsstunde und Spielerlebnis.

Millionen Menschen lebten, kämpften und starben im Ersten Weltkrieg, der von 1914 bis 1918 in Europa tobte. Mit ihrem neuen Titel *Valiant Hearts: The Great War* wendet sich Ubisoft diesem schwierigen Thema zu.

Romantik trotz Kriegstreiben

Das 2D-Action-Adventure im Cartoon-Kleid wirkt wie ein interaktiver Comic. Ein Spiel, dem man auf den ersten Blick nicht abnimmt, ein Antikriegsspiel zu sein. *Valiant Hearts* ist die Geschichte von mehreren Fremden, die einem jungen deutschen Soldaten helfen, seine Liebe zu finden – wenn sie es denn irgendwie schaffen, den Krieg zu überleben. Neben einem Franzosen, einem Amerikaner und einem Deutschen lenkt ihr auch die Geschicke einer belgischen Krankenschwester. Ihr erlebt das Spiel abwechselnd aus der Sicht aller Charaktere, deren Schicksale miteinander verbunden sind und deren Wege sich im Spielverlauf immer wieder kreuzen.

Zunächst spielt ihr als Emile, der in einem Rekruten-Schnellkurs für die Front fit gemacht wird und später am Bahnhof auf den zweiten Charakter Freddie trifft. Der muskuläre, schnauzbärtige US-Amerikaner hat sich für die Fremdenlegion gemeldet und ist als einziger der vier Charaktere kampferprobt. Mit Anna hilft an vorderster Front eine belgische Krankenschwester, das unglaubliche Leid des Krieges zu lindern. Ihre Behandlung von Verletzten (etwa eine Narkose verabreichen, Kugeln entfernen, Wunden verbinden) laufen in anspruchslosen Reaktionsspielen ab, bei denen ihr zur richtigen Zeit die angezeigten Pfeiltasten drücken müsst.

Auf den Hund gekommen

Jeder Charakter bekommt manchmal auch einen Hund zur Seite gestellt, den ihr zu euch rufen und ihm befehlen könnt, Gegenstände zu holen, die sich außerhalb eurer Reichweite befinden. Außerdem kann er Schalter betätigen oder Wachen ablenken, sodass ihr an ihnen vorbeischleichen könnt. Selbst wenn sich in manchen Abschnitten zum Hund auch noch ein zweiter Charakter gesellt, sind die Rätsel nie besonders schwer. Meist befinden sich die gesuchten Gegenstände wie Räder zum Vervollständigen von Mechanismen, fehlende Hebel für Schalter oder Granaten ganz in



Häufig zeigt ein Bild-in-Bild-Feature Ereignisse, die zeitgleich passieren – das bringt Dynamik ins Spiel.



Nervig sind die Fahrsequenzen, in denen ihr Bomben, MG-Salven und Fässern ausweichen müsst.



In den aufgesetzt wirkenden Bosskämpfen gegen Oberst Dorf müsst ihr zielgenau Granaten werfen.

der Nähe. Solltet ihr trotzdem einmal nicht mehr weiter wissen, ist die mehrstufige Hilfefunktion nur einen Tastendruck entfernt.

Jeder nach seinen Fähigkeiten

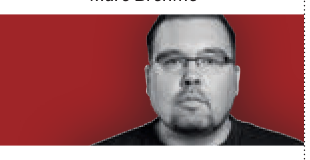
Eure Spielfigur dirigiert ihr per Cursortasten oder Analogstick über den Bildschirm, Aktionen wie das Aufheben und Werfen von Gegenständen oder das Benutzen von Schaltern erfolgen ebenfalls per Tastendruck. Jeder Charakter kann spezielle Tätigkeiten ausführen. Während Anna Wunden heilt und der in Kriegsgefangenschaft zum Küchendienst verpflichtete Emile mit Schöpfkelle oder Schaufel Gegner bewusstlos schlägt und Löcher buddelt, kann Freddie am besten mit Sprengstoff umgehen. Schusswaffen habt ihr nicht zur Hand, ihr bewegt euch also rätselnd und schleichend statt schießend durch die zahlreichen Schauplätze; selten bedient ihr mal ein Geschütz. Durch das Werfen von Granaten sprengt ihr euch an vorgefertigten Stellen den Weg frei, mit geworfenen Steinen oder Flaschen lasst ihr beispielsweise Leitern herunter oder lenkt Gegner ab, wenn ihr euch durch die zumeist originalen Kriegsschauplätze der Westfront des Krieges kämpft.

Lehren ohne Zeigefinger

Die Entwickler haben es vorbildlich geschafft, unzählige historische Fakten ins Spiel einfließen zu lassen und sie euch fast schon beiläufig nahezubringen. Und wenn Anna im Spiel unter einer vorher offensichtlich schwer umkämpften Brücke buchstäblich knietief in Dutzenden Leichen steht, einen schwer verwundeten Soldaten unter seinen toten Kameraden hervorzerrt und euch dann das Surren von Hunderten Fliegen in den Ohren brummt, die die leblosen Körper umschwirren, zaubert euch das den sprichwörtlichen Kloß in den Hals. *Valiant Hearts: The Great War* ist ein erlebtes Stück Geschichte, das betroffen macht, das man aber gerade deshalb einmal gespielt haben sollte. ❑

MEINE MEINUNG |

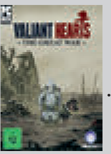
Marc Brehme



„Interaktive Geschichtsstunde mit viel Emotion"

Mit *Valiant Hearts* schafft es Ubisoft, einen Spagat zwischen Unterhaltung und Geschichtsstunde zu meistern, den ich kaum für möglich gehalten hätte. Obwohl kleine Schnitzer den Gesamteindruck trüben und es mir manchmal einfach zu wenig Spiel und zu viel Erzählung ist, hat mich *Valiant Hearts* an den Monitor gefesselt. Die Geschichte der verschiedenen Charaktere, die sich ganz unterschiedlich durch die Wirren des Krieges kämpfen, ist spannend erzählt und die Einzelschicksale sind sowohl erzählerisch als auch spielerisch geschickt miteinander verwoben. Ich hoffe, dass *Valiant Hearts* viele Fans findet und die Entwickler für ihren Mut belohnt werden, ein Spiel zu erschaffen, in dem auch die schrecklichen Folgen des Krieges thematisiert werden.

VALIANT HEARTS: THE GREAT WAR



Ca. € 15,-
25. Juni 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ubisoft Montpellier
Publisher: Ubisoft
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Uplay-Account (auch beim Kauf über Steam)

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Sehr stimmige Grafik im Comic-Stil; Dynamische Erzählung durch das Einblenden gleichzeitiger Ereignisse via Bild-in-Bild; rudimentäre Animationen der Figuren
Sound: Atmosphärische Klänge, ergreifender Soundtrack, guter deutscher Erzähler, sonst nahezu keine Sprachausgabe.
Steuerung: Voreinstellungen der Tastatursteuerung suboptimal; Gamepad spielt sich insgesamt besser.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: CPU P4 mit 3 GHz oder Athlon64 3000+, Windows ab XP SP3, 2 GB RAM, Grafikkarte mit 256 MB RAM und Shader Model 3.0, Uplay
Empfehlenswert: Grafikkarte mit 512 MB RAM und Shader Model 4.0

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Der Krieg ist zwar als grausame Auseinandersetzung dargestellt, aber mit nur wenigen und comichaft abgeschwächten Effekten bei Explosionen und sterbenden Soldaten.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: v1.0.140373
Spielzeit (Std.:Min.): 7:25
Das Spiel lief stabil. Im Test trat lediglich ein nicht reproduzierbarer Bug der Kollisionsabfrage auf, der kurz dazu führte, dass wir einen Soldaten nicht bewusstlos schlagen konnten.

PRO UND CONTRA

- ➕ Fantastisch erzählte Geschichte
- ➕ Viele historische Informationen
- ➕ Tolle, emotionale Präsentation
- ➕ Stimmiger Grafikstil
- ➕ Gut ausgearbeitete Charaktere
- ➕ Rätselmix aus Grübeln und Physik
- ➕ Hund als Zusatzcharakter
- ➕ Mehrstufige Hilfefunktion
- ➕ Stimmungsvoller Soundtrack
- ➕ Rätsel abwechslungsreich, …
- ➖ … aber auch viel zu leicht
- ➖ Levels gleichen sich im Aufbau.
- ➖ Bösewicht und Bosskämpfe wirken etwas deplatziert.
- ➖ Kern-Gameplay recht bald repetitiv
- ➖ Simple Reaktionsspielchen
- ➖ Teils rudimentäre Animationen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **82**

Im Befehlsmodus des Hundes wird das Bild farblos. Diese wippende Brücke ist ein schönes Physikrätsel.



Es ist selten, dass ihr – wie hier bei Freddies Panzerfahrt in Kapitel 3 – auf eure Gegner schießt.

VALIANT HEARTS: THE GREAT WAR

Krieg, Kunst & ein innerer Konflikt

Ein Kommentar von: Peter Bathge

Irgendwas läuft hier falsch. Ginge alles mit rechten Dingen zu, müsste ich von *Valiant Hearts* begeistert sein. Der Soundtrack ist famos, eine bewegende Mischung aus Klavier, Streichinstrumenten und Marschmusik, die bei mir in schöner Regelmäßigkeit für Gänsehaut sorgt. Der Zeichentrickstil ist pure Kunst mit seinen dicken Linien und herrlich grummeligen Figuren, deren Augen nicht grundlos hinter Ponys und Schirmmützen verborgen bleiben. Anonyme Massen in einem Spiel über das sinnloseste Massensterben der Neuzeit. Das passt.

Die Geschichte, die Ubisoft Montpellier erzählt, ist persönlich und tragisch, ein Familiendrama inmitten der Wirren des Ersten Weltkriegs. Und doch bleibt da dieses nagende Gefühl der Unzufriedenheit und ein enttäuschtes Flüstern in meinem Kopf: „Es hätte so viel besser sein können."

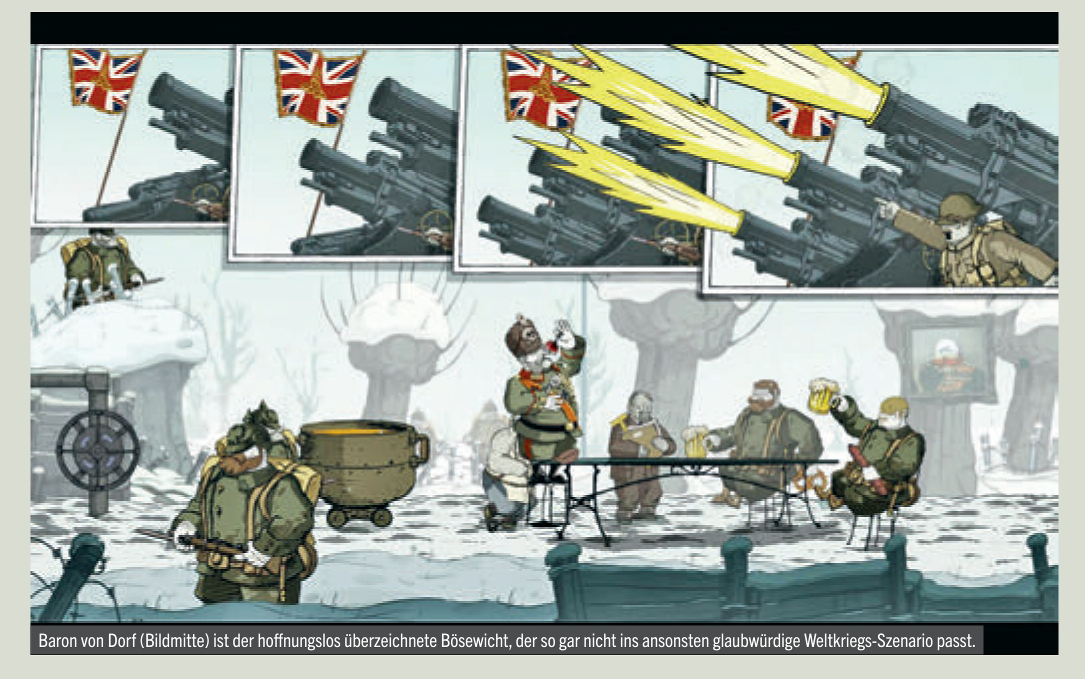
Valiant Hearts ist vordergründig ein (Anti-)Kriegsspiel, vielleicht der erste ernst gemeinte Versuch, den Ersten Weltkrieg am PC abzubilden. Es gibt genug Spiele, in denen Kriege geführt werden, aber wenige, die den Krieg authentisch darstellen. Militär-Shooter oder Echtzeitstrategie-Spiele nutzen ihn lediglich als zweckdienlichen Hintergrund, vor dem sie den Spieler unterhaltsame Szenen durchleben lassen. Selbst drastische Momente in *Battlefield* und *Call of Duty*, bei denen Kameraden sterben oder Feldamputationen durchgeführt werden, sind nur Mittel zum Zweck. Ein Schauwert, um die Sensationslust der Spieler zu befriedigen und das kranke Vergnügen am Voyeurismus, das in jedem von uns schlummert.

Valiant Hearts konfrontiert mich dagegen mit der bitteren Realität des Krieges. Die Entwickler haben bei der Recherche keine Mühen gescheut. Logbuch-Einträge über frühe Gasmasken (kaum mehr als mit Urin getränkte Taschentücher) oder die in den matschigen Schützengräben grassierenden Krankheiten bringen mir eine Seite des Krieges näher, die ich bislang allenfalls aus Geschichtsbüchern kannte. Hier beschreitet das Team von Ubisoft Montpellier wahrlich neue Wege, präsentiert Fakten, die schockierend genug, grausam genug sind. Die keine dramatische Überhöhung benötigen.

Zu schade, dass sich dieser Mut zum Ungewöhnlichen nicht auf andere Aspekte von *Valiant Hearts* erstreckt. Das größte Manko dieses außergewöhnlichen Projekts: Es steckt in einer ausgewachsenen Identitätskrise.

Fast fühlt es sich so an, als hätte den Entwicklern vor Release ein Ubisoft-Chef im feinen Zwirn einen Kontrollbesuch abgestattet. „Nein!", mag er ausgerufen haben, als er *Valiant Hearts* zum ersten Mal sah, entsetzt ob der Abwesenheit typischer Videospiel-Klischees. „Nein, so geht das nicht!" Und dann haben die Entwickler ihr Spiel noch schnell umgestrickt: Der Riege an interessanten, gut ausgearbeiteten Figuren mit nachvollziehbaren Motiven stellten sie mit Freddy einen Abziehbild-Soldaten aus den USA zur Seite, dessen Streben nach Vergeltung lächerlich eindimensional wirkt. Ihm steht ein ebenso grotesk deplatzierter Widersacher gegenüber: die Karikatur eines preußischen Generals namens Baron von Dorf. Dieser Antagonist wirkt wie ein Fremdkörper, jede Szene mit seiner Beteiligung lässt mich unwillkürlich zusammenzucken. Er ist ein dekadenter Bösewicht mit rabenschwarzer Seele, der einem Comic entsprungen sein könnte. Mit ihm gibt Entwickler Ubisoft Montpellier das ernste Szenario der Lächerlichkeit preis. Die Bosskämpfe mit seiner Beteiligung machen all das zunichte, was die historisch akkurate, fraktionsneutrale Darstellung der Kriegsgeschehnisse bei mir zuvor an Bewunderung für *Valiant Hearts* entstehen ließ.





Baron von Dorf (Bildmitte) ist der hoffnungslos überzeichnete Bösewicht, der so gar nicht ins ansonsten glaubwürdige Weltkriegs-Szenario passt.

Sie passen – ebenso wie die affigen, *Guitar Hero*-ähnlichen Rhythmusspielchen beim Verarzten verwundeter Soldaten – so gar nicht zum seriösen Rest des Spiels. Hat die Entwickler hier letzlich doch der Mut verlassen? Vielleicht hatten sie Angst davor, den Weg von *Gone Home* und *Dear Esther* zu gehen. Angst, den bedingungslosen Fokus auf Story und Atmosphäre zu setzen, zulasten des Gameplays.

Die ständigen Puzzles mit ihren sich zu oft wiederholenden Bausteinen, die optisch und akustisch beeindruckenden, aber seltsam heiteren Fahrsequenzen, das Abschießen von Flugzeugen in einem fiktiven Superpanzer: All das steht der eigentlichen Botschaft von *Valiant Hearts* im Weg. In anderen Spielen reißt mich der übermäßige Gebrauch von Zwischensequenzen aus dem Spielerlebnis heraus. In *Valiant Hearts* ist es andersrum. Ich würde gerne WENIGER spielen.

Es sind nämlich die ruhigen Momente, die mir am besten gefallen. Jene, in denen möglichst wenige Tasteneingaben von mir verlangt werden. Wenn ich mit Emil langsam über den Trainingsplatz der französischen Infanterie laufe, mir einen Pfad durch meterhoch aufgetürmte Opfer deutscher Giftgasangriffe bahne oder nachts aus einem Kriegsgefangenenlager ausbreche. Augenblicke, in denen ich keine Brieftauben im Soldatenkostüm mit Kohlestücken bewerfe oder Oberst von Dorf mithilfe einer Kirchenorgel bekämpfe. Doch sie werden bei jeder Gelegenheit unterminiert, torpediert, sabotiert von zu viel Spiel, zu vielen tonalen Wechseln, zu viel comichafter Verniedlichung.

Ich bin – trotz aller Kritik – froh, dass es *Valiant Hearts* gibt. Der Ubisoft-Titel ist ein Spiel, das so gar nicht zum Image des Publishers passen will: eigenwillig, verschroben, lehrreich, bewegend. Ein Spiel, das die grenzenlose Kreativität aufzeigt, die das Medium Videospiel unterstützt. Ein Spiel, das die Klassifizierung als Kunst verdient hat. Ein richtig gutes Spiel ist es deswegen für mich aber noch lange nicht. ❑

DER HUND

Ich liebe Hunde. Walt, der Vierbeiner in *Valiant Hearts*, ist kein Hund. Er ist eine Gameplay-Mechanik: Ein dritter Arm für die anderen Charaktere, mit dem sie an entlegene Gegenstände kommen und Hebel am anderen Ende niedriger Tunnel betätigen. Walt ist unverwundbar. Wenn ich ihn in einer entlegenen Ecke oder hinter einer Tür zurücklasse, taucht er wenig später wie von Geisterhand wieder auf. Ich muss mich nicht um ihn kümmern, muss mir keine Sorgen machen, dass dieser drollige Kamerad auf vier Pfoten den Krieg unbeschadet übersteht. Er ist damit ein weiteres Beispiel für die innere Zerrissenheit von *Valiant Hearts*: Auf der einen Seite wollen die Entwickler den Spieler zu Tränen rühren, auf der anderen Seite rücken sie regelmäßig bloße Mechaniken in den Mittelpunkt der Spielerfahrung. Das wäre okay, wenn das Spielprinzip anspruchsvoller wäre, ich über die Lösung von Puzzles ernsthaft nachdenken müsste. So wirkt diese Unausgeglichenheit aber einfach nur störend.



Nur im kooperativen Gartenkommando-Modus trifft unser Pflanzenteam auf solche Zombie-Bossgegner.

Plants vs. Zombies Garden Warfare

Von: Felix Schütz

Popcaps verrückte Gartenschlacht – auch auf PC eine Mehrspielergaudi!





Es gehört Mut und vielleicht auch eine Portion Wahnsinn dazu, aus *Plants vs. Zombies* ein Ballerspiel zu machen. Entwickler Popcap und EA haben beides bewiesen und das Ergebnis kann sich sehen lassen: *Garden Warfare* ist ein überraschend guter Mehrspielershooter geworden, der es fünf Monate nach dem Konsolendebüt auch auf den PC geschafft hat. Mit herrlich bescheuerten Klassen, toller Grafik, viel Humor und guter Spielbarkeit hebt sich das Online-Spektakel wohltuend vom ewigen Militär-Einheitsbrei ab.

Flora schlägt zurück

Garden Warfare borgt sich einige Charaktere aus dem Tower-Defense-Original und stellt sie uns als spielbare Klassen zur Wahl. Pflanzen und Zombies verfügen über jeweils vier Basischaraktere: Als Kaktus-Scharfschütze verschießen wir beispielsweise tödliche Stacheln, legen Kartoffelminen oder verfolgen Gegner mit einer fliegenden Knoblauchdrohne. Erbsenkanonen verwandeln sich dagegen auf Knopfdruck in stationäre Geschütze und werfen mit Chilibomben um sich. Besonders liebenswert: der Schnapper, eine fleischfressende Pflanze mit stolzem Gebiss, die sich unterirdisch an ihre Beute heranpirscht, um sie dann mit einem Happs zu verschlingen und zufrieden rülpsend zu zerkauen. Saukomisch! Aber auch die Zombies haben toll designte Figuren, etwa den schrägen Wissenschaftler, der unachtsame Pflanzen mit einer Delfinkanone wegpustet, oder den Ingenieur, der auf seinem Drucklufthammer übers Schlachtfeld brettert und dabei sein prächtiges Maurerdekolleté zur Schau stellt. Alle Klassen spielen sich schön unterschiedlich – da sollte für jeden Geschmack etwas dabei sein.

Kurzweilig und gut

Bei allem Humor ist *Garden Warfare* ein zünftiger Mehrspielershooter mit (fast) allem, was dazugehört. Seit dem Release der Konsolenfassung hat Popcap das Spiel um Karten und Modi erweitert, die sich auch in der PC-Fassung wiederfinden. In „Teamsieg“, einem klassischen Deathmatch, treten 12 Pflanzen gegen 12 Zombies an. Die Partien dauern meist nur wenige Minuten und eignen sich prima als Action-Snack für zwischendurch, nutzen sich auf Dauer allerdings etwas ab. Das gilt auch für den Modus „Gartenzwergbombe“, in dem wir uns mit dem gegnerischen Team um ein explosives Figürchen prügeln. Wer die Bombe hat, bringt sie zu einer von drei feindlichen Stellungen und stellt den Zünder scharf – dann muss das gegnerische Team reagieren und die Bombe entschärfen. Wer drei Mal scheitert, hat verloren. Auch dieser Modus ist zwar lustig und kurzweilig, macht auf Dauer aber nicht satt – zum Glück hat *Garden Warfare* noch mehr zu bieten.

Massenschlacht im Vorgarten

Das Filetstück des Spiels ist der Modus „Gärten und Friedhöfe“, der

an einen Mix aus „Rush“ und „Conquest“ aus *Battlefield* erinnert. Hier bekriegen sich die Parteien auf einer mehrstufigen, großen Map. Die Zombies versuchen innerhalb eines Zeitlimits, verschiedene Stützpunkte der Pflanzen einzunehmen, während die schießwütige Flora natürlich verteidigen muss. Dazu können die Pflanzen kleine Gewächse in Blumentöpfen züchten, um die Basis so beispielsweise mit automatisch feuernden Erbsengeschützen abzusichern. Zombies beschwören dafür an speziell markierten Gräbern KI-gesteuerte Untote, die automatisch in Richtung Feindbasis marschieren. Sobald ein Gartenstützpunkt fällt, verschiebt sich die Schlachtzone und ein neues Missionsziel wird freigeschaltet. Dem Zombie-Ingenieur fällt dabei die wichtigste Rolle zu, denn er ist die einzige Klasse, die an vorgegebenen Stellen Teleporter errichten kann, um so den Laufweg der Zombies abzukürzen. Weil das so bedeutend ist, entstehen an diesen Orten oft die wildesten Gefechte, denn die Pflanzen versuchen zwar, den Vormarsch der Untoten zu stoppen, dürfen dabei aber die Basis nicht ungeschützt lassen. Das sorgt für Tempo und Spannung.

Am Ende dieser Maps wartet stets ein besonderes Missionsziel, beispielsweise müssen die Zombies eine Golfballbombe über einen Rasenplatz schieben oder einen riesigen Sonnenblumen-Leuchtturm zerstören. Irgendwo zwischen taktischem Gruppenspiel und heillosem Durcheinander entstehen da herrlich dynamische Partien, die sich oft erst in den allerletzten Sekunden einer Runde entscheiden. Da verzeiht man auch gerne ein paar Schnitzer im Kartendesign – hier und da gibt’s nämlich durchaus Engpässe, Abkürzungen und Stellen, durch die mal die angreifende und mal die verteidigende Seite im Vorteil ist. Im Eifer des Gefechts fällt das aber kaum auf, dafür ist die Action einfach zu ausgelassen.

Koop mit Hindernissen

Offline-Spieler gehen grundsätzlich leer aus in *Garden Warfare*. Immerhin gibt es aber einen Koop-Modus namens „Gartenkommando“ – hier tritt ein vierköpfiges Pflanzenteam gegen Horden von KI-gesteuerten Zombies an. Wer mag, kann sich auch alleine ins Gefecht stürzen, doch wirklich spaßig ist’s nur im Team. Allerdings wird dieser Modus nicht auf den EA-Servern ausgefochten, stattdessen tritt einer der Spieler als Host auf. Und weil es keinen Serverbrowser gibt, in dem auch gleich der Ping des Hosts angezeigt wird, sind wir im Test mehrfach in Partien gelandet, in denen das Spiel von heftigen Lags unterbrochen wurde. Hier sollte Popcap unbedingt nachbessern. Bei der Gelegenheit könnten die Entwickler auch gleich einen vergleichbaren Modus für die Zombies nachliefern, denn die gehen in Sachen Koop bislang leer aus.

Stolz auf die Stickersammlung

Wer Gegner besiegt und Einsatzziele erfüllt, der verdient dafür virtuelle Münzen. Sie sind die einzige Währung im Spiel und von zentraler Bedeutung, um unsere Klassen weiterzuentwickeln. Mit dem Klimpergeld kaufen wir uns nämlich virtuelle Stickerpäckchen, die Upgrades und neue Varianten einer Klasse freischalten, wodurch sich Aussehen und Bewaffnung der Spielfigur ändern. Beispielsweise kann der Erbsenwerfer so zur Gifterbsenkanone werden und die heilende Sonnenblume verschießt Feuerblitze, die beim Gegner zusätzlichen Brandschaden verursachen. Auch für die drei Spezialkräfte, die



Der Zombie-Wissenschaftler stellt Heilstationen auf, an denen sich Teammitglieder erholen können.

Der Ingenieur lässt eine Drohne steigen, mit der wir Feinde sicher aus der Luft unter Beschuss nehmen.

Satte Farben, schöne Effekte, tolles Charakterdesign: Popcap macht guten Gebrauch von der Frostbite-3-Engine.

CHARAKTERBAU IM STICKERLADEN



Egal in welchem Modus man spielt, wer Gegner besiegt und Missionsziele erfüllt, verdient dafür Spielmünzen. Damit darf man zwischen den Partien virtuelle Stickerpäckchen kaufen, die in unterschiedlichen Preisstufen vorliegen. Darin finden wir verschiedene Aufkleber, die wichtigsten davon sind solche, mit denen wir neue Variationen einer Klasse freischalten, die sich in Aussehen und Bewaffnung unterscheiden. Außerdem gibt’s für jede Klasse drei Upgrades, die ihre Kampfeigenschaften verbessern. Nebenbei erhalten wir Schmuckgegenstände und verbrauchbare Karten, mit denen wir in den Matches KI-Zombie-Helfer beschwören oder nützliche Gewächse einpflanzen können.

Keine Sorge: Es ist zwar möglich, die Spielmünzen auch gegen echtes Geld zu kaufen, doch das ist wirklich nur für arg ungeduldige Spieler gedacht. Denn wer ganz normal spielt, bekommt mehr als genug Münzen, sodass man nach fast jedem Match ein gutes Päckchen öffnen kann! Da man außerdem nur virtuelle Währung, aber keine Sticker oder Upgrades direkt kaufen kann, bleibt die Fairness stets gewahrt. Es fällt daher leicht, die Mikrotransaktionen komplett zu ignorieren – sie sind so unauffällig, dass sie das Spiel für niemanden stören.



Verdiente Belohnung
Wenn wir Abschüsse erzielen, unseren Teammitgliedern helfen und Missionsziele erfüllen, verdienen wir dafür massenhaft Münzen, vor allem im „Gärten und Friedhöfe"-Modus. Mit der Kohle kaufen wir uns so nach fast jeder Partie neue Stickerpäckchen.

Brandgefährlich: Gegen Ende einer Partie starten die Zombies oft einen letzten, verzweifelten Angriff.

jede Klasse besitzt, gibt es eine alternative Version, die wir erst per Zufallsprinzip über die Stickerpäckchen freischalten müssen. Das motiviert! Zwar ist es auch möglich, die Spielmünzen gegen echtes Geld zu kaufen, doch keine Bange: Man verdient bereits durch normales Spielen dermaßen viele Münzen, dass der Echtgeld-Einsatz völlig überflüssig ist. Mehr zum Upgrade-System und warum die Mikrotransaktionen nicht stören, steht im Kasten auf Seite 59.

Abseits vom Spielgeld kann man Klassen auch genretypisch aufleveln, obwohl es keine Erfahrungspunkte gibt. Stattdessen müssen wir bestimmte Aufgaben erfüllen, etwa eine Abschussserie hinlegen oder eine Fähigkeit nach bestimmten Vorgaben einsetzen. Als Belohnung für einen Level Up winken weitere virtuelle Stickerpäckchen für eine Klasse.

Höhen und Tiefen der PC-Umsetzung

Nicht nur das Spiel ist toll, auch die technische Umsetzung kann sich sehen lassen. Die Frostbite-3-Engine sorgt für schicke Effekte und scharfe Texturen, die Charaktere sind herzallerliebst gestaltet und animiert, der Sound ist prima abgestimmt und die Maus-Tastatur-Steuerung reagiert einwandfrei. Dank gutem Netzcode laufen die Partien in „Gärten und Friedhöfe", „Teamsieg" und „Gartenzwergbombe" außerdem problemlos und flüssig; einzig der bereits erwähnte Modus „Gartenkommando" hat uns gelegentlich mit Lags genervt. Hier würde ein Serverbrowser Abhilfe schaffen, den wir ebenso vermissen wie Clan-Support, Ranglisten oder zusätzliche Spieloptionen. Auch ein klassischer Chat mit Text-Eingabe ist leider nirgends zu finden. Stattdessen schaltet das Spiel automatisch den Voice Chat ein, sobald ein Mikrofon angesteckt ist – eine Push-to-Talk-Option gibt's nicht! So müssen wir ständig das Gerede unserer Mitspieler erdulden, auch Störgeräusche, Husten, Rauschen und dergleichen werden ungefragt übertragen. Das ist nicht nur unglaublich nervig, wir müssen unsere Mitspieler auch für jede Partie umständlich von Hand stumm schalten – eine dauerhafte Option fehlt leider noch. Da bleibt zu hoffen, dass Popcap nun nicht die Hände in den Schoß legt, sondern solche Mängel beseitigt, das Spiel weiter verbessert und auch in Zukunft fleißig neue, kostenlose Inhalte bereitstellt. Mit regelmäßigen frischen Modi, Maps und Klassenupgrades könnte *Garden Warfare* nämlich ein echter Online-Dauerbrenner werden! ❑



In solchen Blumentöpfen pflanzen wir nützliche Gewächse ein, zum Beispiel automatische Geschütze.

MEINE MEINUNG |

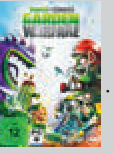
Felix Schütz



„Herrlich bescheuerte Gartenschlacht"

Abend für Abend sitze ich nun da. Mal als Sonnenblume, mal als Erbse, dann wieder als irrer Zombie-Wissenschaftler, pflüge mit Knoblauchzehe, Chilibombe und Delfinkanone durch die feindlichen Reihen. Klingt albern? Na und wie! Schon lange hat mir eine Mehrspielerballerei nicht mehr so viel Freude gemacht wie *Garden Warfare*. Mein Favorit ist „Gärten und Friedhöfe" – eine motivierende Mischung aus Team-Taktik und chaotischer Action, die mir auch nach zig Stunden nicht langweilig wird. Meine Bitte an Popcap: Voice Chat aus! Und bitte das faire Münzen-System beibehalten – dann mache ich eure Gärten gern noch länger unsicher.

PLANTS VS. ZOMBIES: GARDEN WARFARE



Ca. € 30,-
26. Juni 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Mehrspieler-Shooter
Entwickler: Popcap
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel wird über EAs Origin-Dienst aktiviert und gespielt.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Tolles Charakterdesign, farbenfrohe Levels und feine Effekte dank Frostbite 3.
Sound: Knuffige Soundeffekte und ein vergnügter Soundtrack. Weltklasse: Die Musikbegleitung der Pflanzenstützpunkte im „Gärten und Friedhöfe"-Modus!
Steuerung: Ob mit Maus und Tastatur oder mit Gamepad – das spielt sich tadellos.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 4 Modi in verschiedenen Varianten, ein fünfter Modus „Abschuss bestätigt" war bei Redaktionsschluss noch nicht implementiert.
Zahl der Spieler: 24

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangabe): Windows 7/8 64 Bit, Intel Core 2 Duo 3.0 GHz oder vergleichbare CPU, 4 GB RAM, NVIDIA 8800 GT oder ATI Radeon HD 5750

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Zwar wird ständig geschossen und gekämpft, doch die Action ist stets humorvoll und bunt inszeniert.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Spielzeit (Std.:Min.): 28:00
Bis auf gelegentliche Lags im „Gartenkommando"-Modus lief das Spiel in unserer Testphase problemlos.

PRO UND CONTRA

- ➕ Fantastisch designte Charaktere
- ➕ Schicke Effekte
- ➕ Sehr gutes Spielgefühl
- ➕ Humor an jeder (H)ecke
- ➕ Motivierender „Gärten und Friedhöfe"-Modus, der Action und Taktik mixt
- ➕ Zufällige Charakterupgrades über virtuelle Stickerpäckchen
- ➕ Teils brillante Musikuntermalung
- ➕ Fairer Kaufpreis (30 Euro)
- ➕ Unaufdringliche Mikrotransaktionen lassen sich zu 100% ignorieren
- ➖ „Gärten und Friedhöfe"-Maps sind nicht perfekt ausbalanciert
- ➖ Voice Chat automatisch aktiv
- ➖ Mitspieler müssen in jeder Partie von Hand stumm geschaltet werden
- ➖ Kein Browser für „Gartenkommando"-Modus (kann zu Lags führen)
- ➖ Kein Text-Chat, wenig Spiel-Optionen
- ➖ Ein paar zusätzliche Karten, Upgrades und Modi dürften es ruhig noch sein

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **85**

Im Laufe der fünf Episoden bekommt es Sheriff Bigby mit einigen skurrilen Fabelwesen zu tun.

PC Games AWARD Ausgabe 08/2014 85

The Wolf Among Us

Von: Christian Dörre

Telltale zeigt uns, dass Märchenfiguren auch ganz schön fies sein können.

Sheriff Bigby hat es nicht leicht. Nicht nur dass er sich um eine ins moderne New York eingegliederte Gemeinde aus Märchenfiguren und Fabelwesen kümmern muss, diese sind ihm gegenüber auch noch äußerst misstrauisch. Okay, gänzlich verübeln kann man es ihnen nicht, denn der jetzige Gesetzeshüter war früher als der große böse Wolf bekannt – und der kommt trotz des nun menschlichen Äußeren auch immer noch gerne zum Vorschein. Ohne seine animalische Seite könnte er es mit den allerhand zwielichtigen Gesellen in Fabletown wohl auch kaum aufnehmen.

Comic noir

In der Vorgeschichte zur Graphic-Novel-Reihe *Fables* stecken euch die *The Walking Dead*-Entwickler von Telltale Games in den Pelz ebenjenes Bigby Wolf. Der Sheriff bekommt es jedoch nicht nur mit kleineren Delikten wie Fables, die ohne Glamour (menschliche Tarnung) herumlaufen, zu tun, sondern stolpert geradewegs in eine Mordserie hinein, die ganz Fabletown in den Grundfesten erschüttert. Bald offenbart sich zudem, dass hinter den Morden noch etwas viel, viel Größeres steckt. Mehr können und wollen wir zur Story nicht verraten, denn jedes weitere Wort könnte schon zu viel vorwegnehmen. Die in fünf Episoden aufgeteilte Geschichte ist jedenfalls spannend und wendungsreich erzählt und dürfte euch über die kompletten etwa acht Stunden Spielzeit an den Bildschirm fesseln.

Wer jetzt aufgrund der Märchen-Thematik ein buntes Kinderspiel erwartet, kann beruhigt aufatmen. *The Wolf Among Us* ist eine ernste, düstere und erwachsene Kriminal-



In den Dialogen habt ihr meistens drei Antwortmöglichkeiten. Schweigen ist auch eine Option.



Manchmal dürft ihr euch entscheiden, wo ihr eure Ermittlungen fortsetzt. Große Auswirkungen hat das aber nicht.



Die Action-Szenen sind großartig inszeniert und werden durch Quick-Time-Events gemeistert.

geschichte, die im Stile eines Film noir gehalten ist und weder mit Gewaltszenen noch mit sexuellen Anspielungen geizt. Die Charaktere sind allesamt vielschichtig angelegt und schwer zu durchschauen. Der düstere Comic-Stil des Titels fängt diese Noir-Atmosphäre zudem großartig ein.

Film im Adventure-Pelz

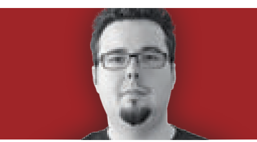
Wie schon bei Telltales *The Walking Dead* ist auch *The Wolf Among Us* eher ein interaktiver Film geworden. Zwar untersucht ihr oftmals Tatorte nach Hinweisen, echte Rätsel solltet ihr jedoch nicht erwarten. Meistens liegen die Lösungen schon auf der Hand und werden euch vom Spiel obendrein auf dem Silbertablett serviert. Der Rätselanteil ist hier sogar noch niedriger als bei *The Walking Dead*.

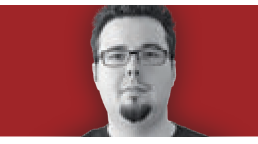
Die meiste Zeit verbringt ihr in grandios vertonten Dialogen mit den anderen Charakteren. Dabei habt ihr mehrere Antwort- oder Entscheidungsmöglichkeiten. Im Gegensatz zu Telltales Zombie-Adventure werdet ihr hier aber nicht mit emotionalen Entscheidungen über Leben und Tod konfrontiert, sondern beeinflusst vielmehr, in welche Richtung sich euer Charakter entwickelt, worauf die anderen Figuren natürlich dementsprechend reagieren. Ihr könnt also entscheiden, ob ihr lieber durch ein geschicktes Verhör an eure Informationen gelangt oder sie lieber aus den Charakteren herausprügelt. Ihr müsst nur mit den jeweiligen Konsequenzen leben. Zudem gibt es einige Action-Passagen, die toll inszeniert sind und die ihr in einfachen Quick-Time-Events meistert.

The Wolf Among Us ist ein sehr guter interaktiver Krimi geworden, der auch *The Walking Dead*-Fans begeistern wird. Wer jedoch ein klassisches Adventure erwartet, ist fehl am Platz. ❑

MEINE MEINUNG |

Christian Dörre





„Ein grandioser Comic-Krimi für Erwachsene!“

Man kann *The Wolf Among Us* sicher einiges vorwerfen: Es ist ziemlich kurz, bietet kaum Rätsel und überhaupt ist es mehr Film als Spiel. Das ist mir persönlich aber egal, denn genau wie *The Walking Dead* gelingt es auch Sheriff Bigbys Abenteuer, mich voll in seinen Bann zu ziehen. Die Charaktere sind interessant, die Story ist spannend und die Atmosphäre schlichtweg fantastisch. Ob nun bei den hervorragend synchronisierten Dialogen oder bei den simplen Action-Sequenzen – *The Wolf Among Us* ist in Sachen Inszenierung eine echte Wucht! Wer Telltales *The Walking Dead* oder die *Fables*-Comics mag, muss zugreifen!



Toller Humor: Schwein Colin nistet sich bei Bigby ein, weil dieser einst sein Haus niedergepustet hat.



Ihr entscheidet, ob ihr eher rabiat vorgeht oder durch ein Verhör an eure Informationen kommt.

THE WOLF AMONG US

Ca. € 23,- (Steam)
8. Juli 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Telltale Games
Publisher: Telltale Games
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Das Spiel muss über Steam heruntergeladen und aktiviert werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Tolle, sehr atmosphärische Comic-Grafik
Sound: Hervorragende englische Sprecher, passende Musikuntermalung
Steuerung: Sowohl mit Maus und Tastatur als auch mit dem Gamepad sehr einfach und gut, mit dem Pad aber etwas angenehmer

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Dual Core CPU mit 2,0 GHz, 3 GB RAM, Radeon/Geforce mit 512 MB RAM
Empfehlenswert: Dual Core CPU mit 2,3 GHz, 4 GB RAM, Radeon/Geforce mit 1.024 MB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Trotz des Comic-Looks und der Märchen-Thematik ist *The Wolf Among Us* stellenweise sehr hart und geizt auch nicht mit Splatter-Szenen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 08:00
Lediglich gegen Ende der vierten Episode gab es einen Bug, durch den uns keine Antwortmöglichkeiten mehr angezeigt wurden. Ein erneutes Laden des Checkpoints half hierbei. Ansonsten lief alles reibungslos.

PRO UND CONTRA

- ➕ Spannende und wendungsreiche Story
- ➕ Fantastische Noir-Atmosphäre
- ➕ Stimmige, düster-dreckige Comic-Grafik
- ➕ Hervorragende englische Vertonung
- ➕ Sehr interessante und skurrile Charaktere
- ➕ Gestaltung des Charakters durch getroffene Entscheidungen
- ➖ Sehr wenige und arg simple Rätsel
- ➖ Recht kurze Spielzeit
- ➖ Kaum Gameplay-Elemente, mehr Film als Spiel
- ➖ Trotz der Entscheidungen relativ linearer Story-Verlauf
- ➖ Nur auf Englisch

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **85**

Der verrückte Comic-Stil von *Knightmare Tower* macht einen äußerst sympathischen Eindruck.

AUF HEFT-DVD

Video zum Spiel

Knightmare Tower

Von: Peter Bathge

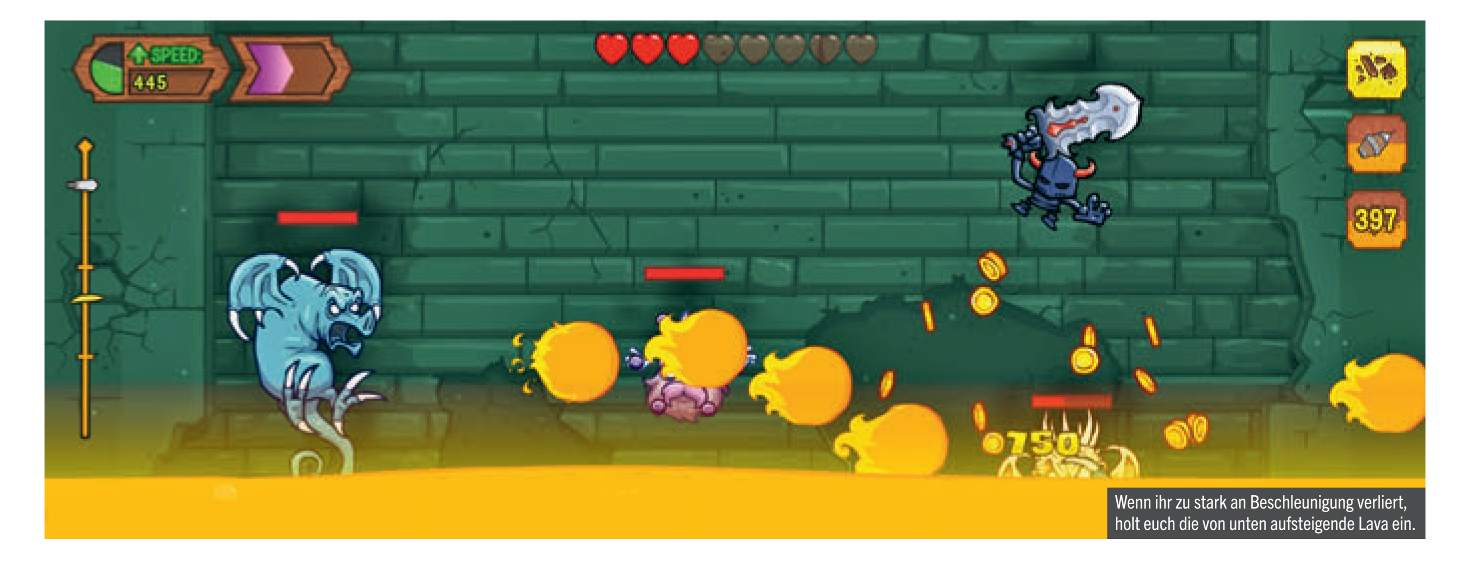
Tower Defense war gestern. Tower Attack ist die Zukunft!

Ein kleiner Preis deutet nicht immer auf billige Qualität hin: *Knightmare Tower* kostet gerade mal vier Euro, aber unterhält für Stunden auf hohem Niveau.

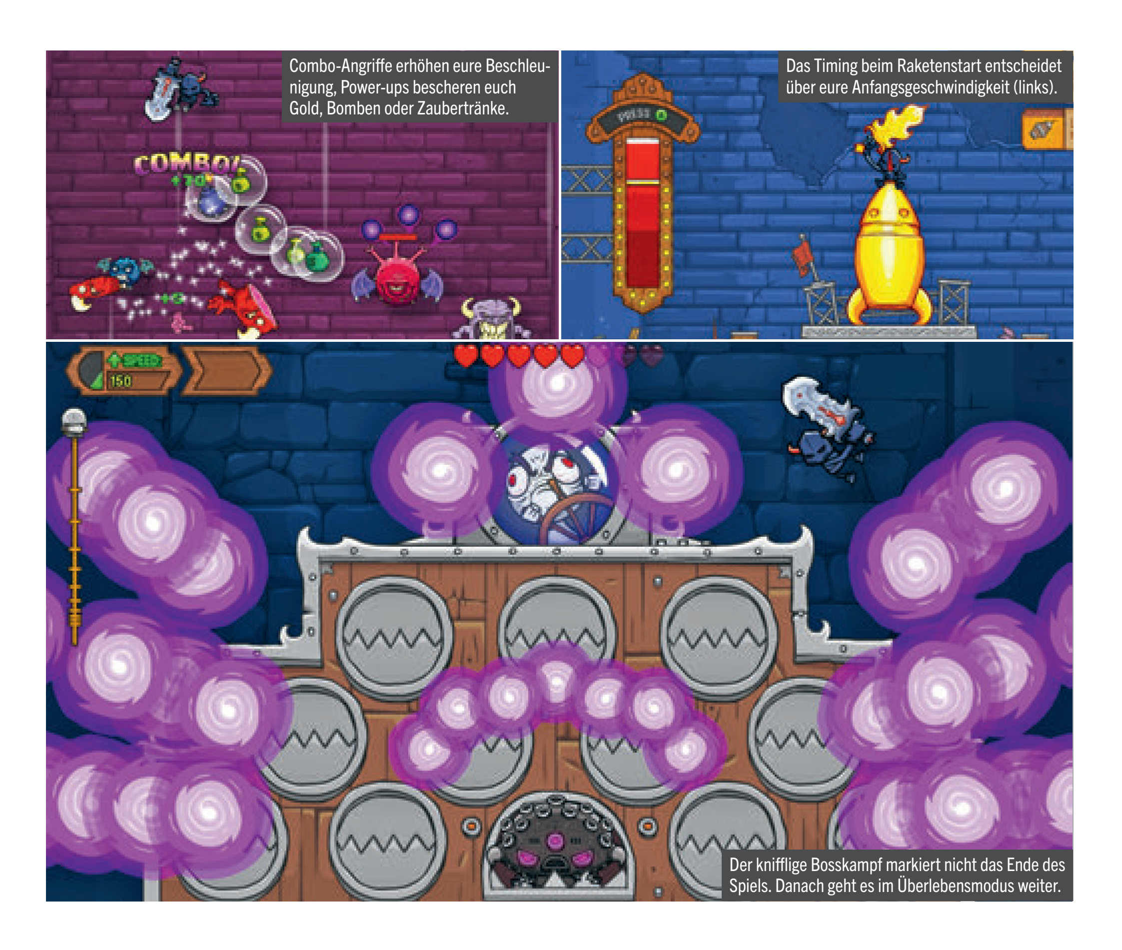
Wer hoch steigt, fällt tief

Der Spieler übernimmt in *Knightmare Tower* die Rolle eines Ritters. Das augenzwinkernde Intro umreißt seine Aufgabe: Es gilt, zehn Prinzessinnen aus einem Turm zu retten. Um hinauf zu gelangen, schießt sich der Held mit einer Rakete in Richtung Zinnen. Der 25.000 Meter lange Aufstieg ist aber nicht in einem Stück zu schaffen: Unterwegs verliert der Ritter an Geschwindigkeit. Einen Schub gibt es, wenn er Monstern auf den Kopf springt, die den Turm umschwirren.

Je höher der Ritter fliegt, umso mehr und umso stärkere Kreaturen tauchen auf dem Bildschirm auf. Regelmäßig stellen euch neue Spezies vor andere Herausforderungen. Besiegte Gegner lassen Power-ups fallen, die dem Ritter zusätzliche Leben bescheren, einen Zwischenboss rufen, mehrere Feinde per Bombe zerfetzen oder euren Goldvorrat auffüllen. Dazu gibt es einen Zaubertrank, der den Helden für kurze Zeit unverwundbar macht oder schweben lässt.



Wenn ihr zu stark an Beschleunigung verliert, holt euch die von unten aufsteigende Lava ein.



Combo-Angriffe erhöhen eure Beschleunigung, Power-ups bescheren euch Gold, Bomben oder Zaubertränke.

Das Timing beim Raketenstart entscheidet über eure Anfangsgeschwindigkeit (links).

Der knifflige Bosskampf markiert nicht das Ende des Spiels. Danach geht es im Überlebensmodus weiter.

Stürzt ihr statt auf einen Widersacher in den Abgrund, holt euch die Rakete vom Anfang umgehend wieder zurück nach oben. Allerdings verliert ihr dabei an Geschwindigkeit und das Risiko wächst, dass euer Knappe in der von unten aufsteigenden Lava landet. Zudem gibt der Held den Löffel ab, wenn er alle Herzen durch Kontakt mit Dornen oder feindlichen Geschossen aufgebracht hat. Der Tod ist in *Knightmare Tower* jedoch nicht das Ende!

Der Tod ist erst der Anfang

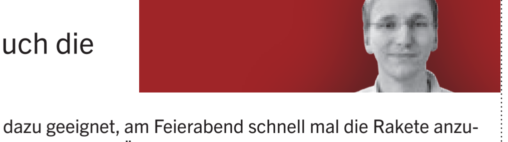
Ähnlich wie in *Rogue Legacy* (PCG-Wertung in Ausgabe 08/13: 79) startet ihr nach dem Abnippeln sofort erneut. Und hier wie dort bleibt verdientes Gold auf eurem Konto. Im Shop kauft ihr damit Upgrades für euren Ritter. Die reichen von Extraleben über einen stärkeren Sprungangriff bis hin zu einer höheren Chance auf nützliche Items. Schön: Alle Upgrades sind gleich wichtig, nichts ist überflüssig. Die Auswirkungen einer Verbesserung fallen drastisch aus und lassen euch nach jedem Tod höher steigen. Ein äußerst befriedigendes Fortschrittsgefühl ist die Folge.

Zum Spielfluss tragen auch die 40 zu erfüllenden Quests bei. Nur wenn ihr alle Aufträge erledigt habt (Beispiel: „Überlebe 15 Sekunden, ohne einem Monster auf den Kopf zu springen"), bekommt ihr den Schlüssel zum vermeintlichen Endboss. Fair: Hadert ihr mit einer Aufgabe, erlaubt euch *Knightmare Tower*, diese gegen einen Obolus zu überspringen.

Der Weg zum Bossgegner dauert rund zwei bis drei Stunden. Das anfangs simple Spielprinzip bekommt bis dahin eine ordentliche Portion Tiefe, ohne jedoch allzu komplex oder fordernd zu werden. Spieler auf der Suche nach einer Herausforderung machen nach dem knackigen Bosskampf im Überlebensmodus weiter. Hier könnt ihr unbegrenzt gegen immer stärkere Monster antreten und neue Höchststände in Sachen Turmaufstieg erreichen. Schade nur, dass sich die neuen Monster dort lediglich durch ihr Äußeres von den herkömmlichen Varianten unterscheiden und es keine Möglichkeit gibt, Highscores online zu vergleichen. Aber was will man für vier Euro auch erwarten? ❑

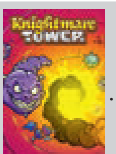
MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*

„Die simpelsten Ideen sind manchmal auch die besten."



Den Spieler mit einfachsten Mitteln möglichst lange zu unterhalten, das scheint das Motto von Juicy Beast Studio zu sein. *Knightmare Tower* ist anzumerken, dass es ursprünglich lediglich ein kostenloses Flash-Spiel war und später für Smartphones umgesetzt wurde: Wer Spieltiefe und Anspruch erwartet, wird hier nicht fündig. Aber gerade durch diese Einfachheit ist der kunterbunte Geschicklichkeitstest perfekt dazu geeignet, am Feierabend schnell mal die Rakete anzuwerfen und im Überlebensmodus neue Höhen zu erreichen. Die blitzschnellen Partien und das enorm zugängliche Spielprinzip mit seiner simplen Steuerung machen *Knightmare Tower* für mich zu einem echten Dauerbrenner, den ich noch öfter anschmeißen werde. Selbst wenn objektiv betrachtet nicht viel dran ist an diesem knuffigen Indie-Titel.

KNIGHTMARE TOWER



Ca. € 4,-
16. Juni 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Geschicklichkeit
Entwickler: Juicy Beast Studio
Publisher: Juicy Beast Studio
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: *Knightmare Tower* gibt es nur auf Steam und muss an ein Online-Konto gebunden werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Possierlicher Zeichentrick-Stil
Sound: Die Musik hat Ohrwurm-Qualitäten, wiederholt sich aber schnell. Keine Sprachausgabe
Steuerung: Simpel und einleuchtend mit Tastatur und Gamepad. Durchdachte Menüs, aber fehlende Maus-Unterstützung

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Prozessor mit 1,2 GHz, 1 GB RAM, Grafikkarte mit 256 MB

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Durch den Comic-Stil wirkt das Massensterben der Monster eher putzig denn blutig.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 05:30
Den Bossgegner hatten wir nach zweieinhalb Stunden besiegt, danach tobten wir uns im Überlebensmodus aus. Bugs begegneten uns keine.

PRO UND CONTRA

- ➕ Zugängliches Spielprinzip
- ➕ Enorm kurzweilig und ideal für die schnelle Partie zwischendurch
- ➕ Perfekter Spielfluss ohne Längen
- ➕ Ständig neue Monster und Aufgaben
- ➕ Befriedigendes Fortschrittsgefühl
- ➕ Überlebensmodus erlaubt praktisch unbegrenzten Spaß.
- ➕ Hoher Suchtfaktor
- ➕ Keine unnützen Upgrades
- ➕ Aufgaben lassen sich durch Gold überspringen.
- ➕ Unkomplizierte Steuerung
- ➕ Niedlicher Stil und lustige Ideen (Rakete, Lava, Bosse)
- ➕ Unschlagbarer Preis
- ➖ Überlebensmodus ohne neue Monsterarten
- ➖ Wird nie allzu komplex
- ➖ Normale Kampagne mit rund zwei Stunden sehr kurz
- ➖ Story praktisch nicht existent
- ➖ Nur ein Schwierigkeitsgrad
- ➖ Kein Mehrspielermodus, keine Online-Ranglisten

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **78**



Spezialkräfte wie dieser Feuerstab sind zwar völlig optional, helfen uns aber besonders in Bosskämpfen.

Ähnlich wie im NES-Klassiker *Duck Tales* nutzt der Ritter seine Schaufel als praktischen Pogo-Stab.

Mit einfallsreichen Levels und guter Spielbarkeit bietet *Shovel Knight* jede Menge Retro-Spaß.

Shovel Knight

Von: Felix Schütz

Selten waren Pixel schöner: Mit viel Liebe zum Detail verneigt sich *Shovel Knight* vor der großen 8-Bit-Ära.

Wer mit Retro-Games nichts anfangen kann, der blättert besser gleich weiter – denn altmodischer als *Shovel Knight* geht's eigentlich nicht. Das klassische Jump & Run ist die spielgewordene Liebeserklärung an die gute alte 8-Bit-Konsolenära der späten 80er-Jahre: Zu seinen Vorbildern zählen verschiedenste Meisterwerke für das Nintendo Entertainment System (NES), allen voran Capcoms *Mega Man*, aber auch *Duck Tales*, *Castlevania* oder *Zelda*. Doch keine Sorge: Bei aller Nostalgie hat der pixelige Kickstarter-Hit auch spielerisch einiges zu bieten!

Mit Charme und Schaufel

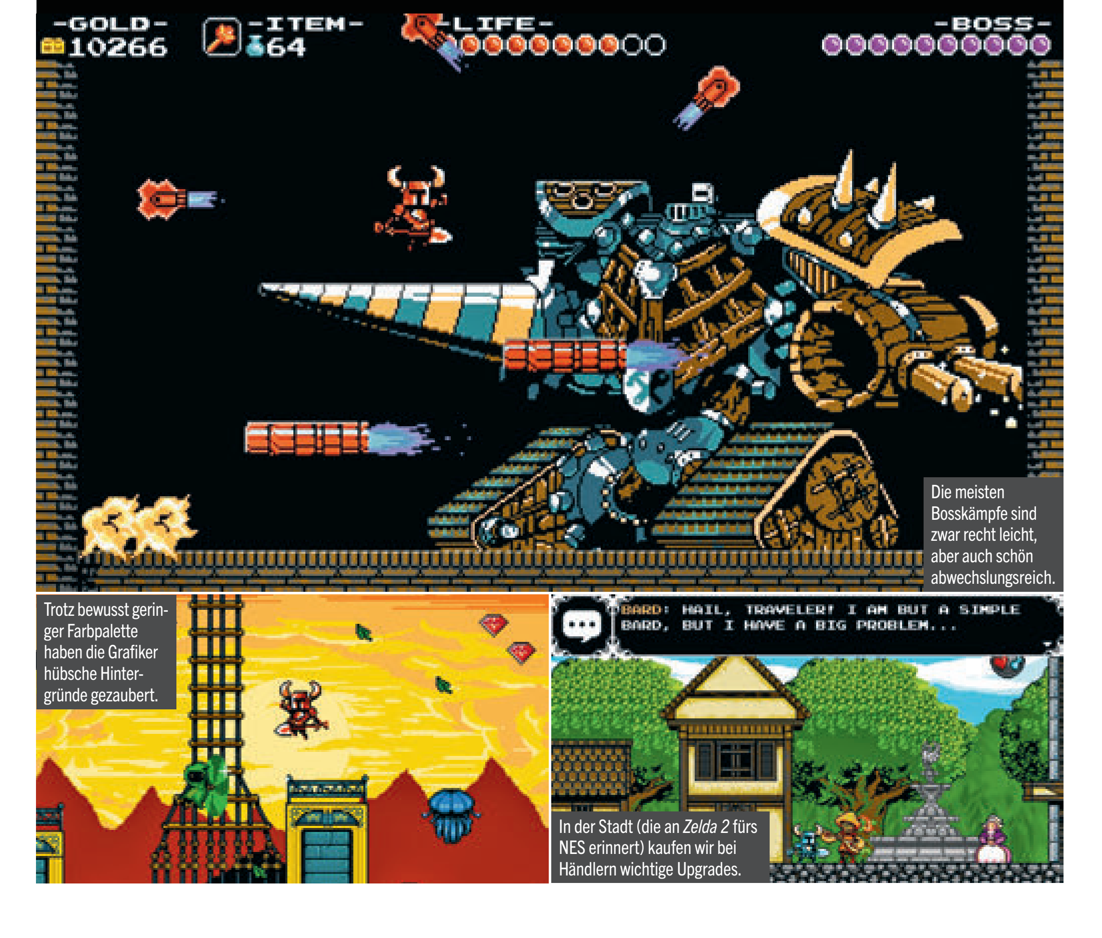
In *Shovel Knight* schlüpfen wir in die Rolle eines tapferen Ritters, der das Land von einer bösen Zauberin und ihrer Schurkenbande befreien muss. Dafür hat sich unser Held nicht mit Schwert oder Lanze, sondern mit einer Schaufel gerüstet. Das praktische Werkzeug dient ihm nicht nur als Waffe, er kann damit auch Schätze ausbuddeln und wie auf einem Pogo-Stab durch die Gegend hüpfen. Das geht dank einer knackig-präzisen Steuerung prima von der Hand, besonders wenn man ein gutes Gamepad verwendet.

Ein Hoch auf die NES-Ära!

Auf einer Übersichtskarte, die glatt aus *Super Mario Bros. 3* stammen könnte, wählen wir unseren nächsten Level aus. Genretypisch ist jeder Abschnitt einem Thema zugeordnet, beispielsweise erkunden wir eine Eishöhle, ein Luftschiff oder eine Giftfabrik. Am Ende jedes Levels wartet stets ein cool umgesetzter Bossgegner – die Feuergrotte wird etwa von Mole Knight (Maulwurfsritter) bewacht, der Glockenturm dafür von Tinker Knight (Bastelritter). Wer schon mal einen *Mega Man*-Teil gespielt hat, wird sich da direkt heimisch fühlen. Anders als im großen Capcom-Vorbild werfen die besiegten Bosse aber keine individuellen Spezialkräfte oder Waffen ab. Stattdessen müssen wir in den Levels nach geheimen Abschnitten suchen, in denen sich ein Händler versteckt, der uns dann neue Fähigkeiten verkauft. Das kann dann zum Beispiel ein magischer Stab sein, der Feuerbälle verschießt, oder ein Medaillon, das den Ritter unverwundbar macht. Obwohl manche dieser Fähigkeiten besonders in Bosskämpfen nützlich sind, ist es nicht zwingend notwendig, überhaupt danach zu suchen. Theoretisch lässt sich *Shovel Knight* nämlich durchspielen, ohne ein einziges Secret gefunden zu haben.

Trotz Upgrades: kein Metroidvania!

Abseits möglicher Spezialkräfte sind die Levels auch vollgestopft mit verborgenen Schätzen, nach denen wir ständig Ausschau halten sollten. Haben wir genügend Kohle gesammelt,



Die meisten Bosskämpfe sind zwar recht leicht, aber auch schön abwechslungsreich.

Trotz bewusst geringer Farbpalette haben die Grafiker hübsche Hintergründe gezaubert.

In der Stadt (die an *Zelda 2* fürs NES erinnert) kaufen wir bei Händlern wichtige Upgrades.

marschieren wir damit in zwei Dörfer, wo wir bei Händlern dauerhafte Upgrades für unseren Lebens- und Magiepunktevorrat kaufen. Manche NPCs bieten auch nützliche Items an, etwa eine Angelrute, mit der wir an vorgegebenen Stellen nach Schätzen fischen dürfen. Zusätzliche Hauptwaffen können wir allerdings nicht erwerben, unser Ritter ist von Anfang bis Ende mit der gleichen Schaufel unterwegs. Immerhin sind aber verschiedene Rüstungen im Angebot, die dem Helden unterschiedliche Boni verpassen. Die sind zwar nützlich, aber auch völlig optional – denn kein Upgrade ist nötig, um einen der Hauptlevels zu schaffen oder ein Hindernis zu meistern. Darum ist *Shovel Knight* auch nicht mit Metroidvania-Spielen wie *Dust*, *Strider* oder *Guacamelee* vergleichbar – man muss weder in alte Levels zurückkehren noch neue Pfade öffnen oder gar Rätsel lösen. *Shovel Knight* ist eben ein Jump&Run-Actionspiel der alten Schule – nicht mehr und auch nicht weniger.

Fordernd, aber fair

Neben den vielfältigen Gegnern überzeugt vor allem das einfallsreiche Leveldesign. Da müssen wir etwa auf einem riesigen Käfer über Lava balancieren, in stockfinsterer Nacht eine Sprungpassage meistern, auf Regenbogenschlitten an Feuerdüsen vorbeihuschen oder in tiefer See ein U-Boot durchqueren. Das sorgt nicht nur für Abwechslung, sondern wird auch stetig anspruchsvoller. Nach einem sanften Einstieg geht's in den späteren Levels dann ordentlich zur Sache – besonders Stachelgruben und klaffende Abgründe machen unserem Ritter das Leben schwer. Dank eines fairen Checkpunkte-Systems hält sich der Frust allerdings in Grenzen: Beißt der Held mal ins Gras, wird er an einer von mehreren Speicherstationen wiederbelebt und verliert nur etwas Gold, das er sich zudem leicht wieder besorgen kann.

Stilsichere Klötzchen

Mit seinen dicken Pixeln und seiner geringen Farbpalette fängt *Shovel Knight* wunderbar den Look und das Spielgefühl längst vergangener 8-Bit-Tage ein. Dazu gibt's eine flotte, passende Musikuntermalung, die direkt aus den 80ern stammen könnte. Mit fünf bis sechs Spielstunden und einem New-Game-Plus-Modus hat man den Retro-Hüpfer zwar recht schnell durchgespielt, angesichts des geringen Kaufpreises (15 Euro) geht der Umfang aber in Ordnung. In Zukunft werden wir außerdem noch mehr vom kleinen Schaufelritter sehen: Da *Shovel Knight* im letzten Jahr mehr als das Vierfache seines Finanzierungsziels erreichen konnte (auf Kickstarter kamen 310.000 US-Dollar zusammen!), haben die Entwickler mehrere kostenlose Zusatzinhalte in Aussicht gestellt, darunter spielbare Boss-Charaktere und ein Challenge-Modus. Dann wird es wieder heißen: „Steel thy shovel!" ❑

MEINE MEINUNG |

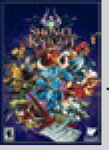
Felix Schütz



„Liebevoll gepixelter Retro-Hit!"

Wäre *Shovel Knight* vor 25 Jahren erschienen, würde man es heute sicherlich in einem Atemzug mit *Mega Man* und anderen NES-Klassikern nennen. Ein größeres Kompliment kann man einem solchen Jump & Run kaum machen. Der toll eingefangene 8-Bit-Charme mit seinen prallen Pixeln und herrlich dudelnder Musik trifft genau meinen Retro-Nerv, doch viel wichtiger finde ich, dass auch das Gameplay flutscht: Abwechslungsreiche Levels, eine präzise Steuerung, coole Bosse und fair gesetzte Checkpunkte sorgen für erfrischend ehrlichen Retro-Spaß, der *Shovel Knights* großen Vorbildern alle Ehre macht. Hut ab, Yacht Club Games!

SHOVEL KNIGHT



Ca. € 15,-
26. Juni 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Jump&Run-Action
Entwickler: Yacht Club Games
Publisher: Yacht Club Games
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Über die offizielle Seite (http://yachtclubgames.com) ist das Spiel ohne DRM sowie als Steam-Key erhältlich. Auch GOG.com bietet *Shovel Knight* ohne DRM an.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Grobpixelig und farbarm – wer Retro-Ästhetik mag und die 8-Bit-Ära miterlebt hat, dürfte diesen Stil lieben. Alle anderen wenden sich womöglich kopfschüttelnd ab.
Sound: Passend-dudelige Musikuntermalung mit tollen Melodien
Steuerung: Tadellos per Gamepad

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangabe): Windows XP SP2 oder höher, Intel Core 2 Duo 2.1 GHz oder vergleichbare CPU, 2 GB RAM, Intel Core HD Grafik (2000/3000) mit 256 MB oder vergleichbare DX9-Grafikkarte

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Das Spiel ist humorvoll und verzichtet auf Gewaltdarstellung. Der Held verdrischt Gegner mit seiner Schaufel, tötet aber niemanden.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0E
Spielzeit (Std.:Min.): 6:00
Wer fleißig Schätze sammelt und nach Spezialfähigkeiten sucht, dürfte in 5 bis 6 Stunden den Abspann sehen. Danach kann man das Spiel auf einem kniffligeren New-Game-Plus-Modus starten. Weitere kostenlose DLC-Inhalte sind geplant, einen Termin dafür gibt's aber noch nicht.

PRO UND CONTRA

- ➕ Stilvoll gepixelte 2D-Grafik für Retro-Liebhaber
- ➕ Eingängiger Soundtrack, der für viel Atmosphäre sorgt
- ➕ Präzise Steuerung mit Gamepad
- ➕ Abwechslungsreiche Levels
- ➕ Cool designte Bossgegner
- ➕ Nützliche versteckte Fähigkeiten
- ➕ Tolle Hommage an NES-Klassiker
- ➕ Meist fair gesetzte Checkpunkte …
- ➖ … auch wenn manche Abschnitte trotzdem leichte Frustgefahr bergen
- ➖ Etwas kurz geraten
- ➖ Unspektakuläre Upgrades
- ➖ Keine unterschiedlichen Waffen
- ➖ Geringer Wiederspielwert

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **83**

Im dritten Teil ist Serienheld Karl Fairburne in Nordafrika unterwegs.

Sniper Elite 3

Von: Matti Sandqvist

Die Shooter-Reihe mit der Extraportion Gewalt geht in die dritte Runde.

TV-Serien wie *Dexter*, *Game of Thrones* oder *Spartacus* haben es in den letzten Jahren vorgeführt: Ein bisschen mehr Blut geht immer! Die genannten Serien leben natürlich nicht nur von ihrer sehr expliziten Gewaltdarstellung – den meisten Zuschauern dürfte es ohnehin fast egal sein, ob man nun ganz genau sehen kann, wie der Kopf eines Helden in Zeitlupe herunterfällt oder ein Pferd zweigeteilt wird. Die aufwendig produzierten TV-Highlights brillieren mit einer durchdachten Handlung, klasse Schauspielern und hollywoodgerechten Kulissen und könnten daher auf die unnötig brutalen Szenen locker verzichten. Gleiches kann man von den bisherigen Ablegern der *Sniper Elite*-Reihe nicht wirklich behaupten. Die Abenteuer des Meisterschützen Karl Fairburne zur Zeit des Zweiten Weltkrieges waren bis dato technisch durchschnittlich inszeniert, hatten eine hanebüchene Handlung und boten bis auf das fast realistische Scharfschützen-Gameplay sowie die blutigen Killcam-Szenen kaum etwas, das sie qualitativ von anderen Shootern von der Stange abgehoben hätte. Mit *Sniper Elite 3* will Entwickler Rebellion diesen Ruf der Serie ein wenig aufpolieren und wir müssen feststellen: Zu einem gewissen Teil ist dies dem englischen Studio auch gelungen, auch wenn der seit Teil 2 auch in der deutschen Fassung vorhandene Brutalitätsgrad weiterhin unnötig hoch ist.



Die Killcam-Szenen sind eine morbide „Spezialität" des Shooters – am Ende nerven sie aber.



Auf nach Afrika

In Teil 3 verschlägt es den besten Agenten des Office of Strategic Services nach Nordafrika. Der meisterhafte Scharfschütze mit der markanten Stimme und dem Kurzhaarschnitt soll wieder einmal ein Wunderwaffenprojekt der Nazis stoppen, vermutlich handelt es sich dieses Mal um einen Super-Panzer, der die erhoffte Wende für die Wehrmacht am Sueskanal bringen soll. Insgesamt zählt die Story von *Sniper Elite 3* eher zum Genrestandard: Große Überraschungen oder erinnerungswürdige Momente gibt es kaum, aber dafür auch keine Logikfehler. Wer auf markante Macho-Sprüche und trashige Kriegsfilme wie *Rambo* steht, dürfte mit der Handlung jedoch zufrieden sein, auch wenn die Inszenierung der Geschichte recht sparsam ausfällt.

In acht Missionen, die je nach Schwierigkeitsgrad jeweils 1-2 Stunden in Anspruch nehmen, schlüpft ihr in die Haut des raubeinigen Helden und sollt ganze Kompanien italienischer und deutscher Soldaten im Alleingang ausschalten sowie bestimmte Artillerie-Stellungen sprengen oder auch mal geheime Pläne stehlen. Dafür stehen euch neben vier unterschiedlichen Scharfschützengewehren, zwei Pistolen und drei Maschinenpistolen auch Minen und Sprengstoff zur Verfügung, mit deren Hilfe ihr



Grafisch sorgen die Nachtmissionen für ein wenig Abwechslung.

Die Levels sind weitläufig und erfordern viel Planungsarbeit. Das geht am besten mit dem Fernglas.

Statt mit Maschinenpistolen auf die Gegner loszugehen, sollte man lieber die Feinde lautlos ausschalten.

den Feinden fiese Fallen stellen könnt. *Sniper Elite* ist eben beileibe kein Shooter der Marke *Call of Duty*, in der ihr in schlauchartigen Levels gegen unzählige Wellen von Gegnern kämpfen müsst, sondern vielmehr ein Schleich-Shooter mit weitläufigen Umgebungen, in denen ihr lautlos und durchdacht vorgeht – allerdings erst ab dem zweiten von vier Schwierigkeitsgraden. Wenn ihr zum Beispiel mit eurem Scharfschützengewehr Gegner ausschaltet, müsst ihr dabei neben der Ballistik darauf achten, dass eure Schüsse durch Umgebungsgeräusche abgedämpft werden, denn sonst sind die übrigen Feinde alarmiert und erledigen euch im Bruchteil einer Sekunde. Die KI der zahlreichen Wachen ist zwar nicht die smarteste im Genre, agiert aber immerhin so klug, dass man sich Gedanken über ihre Wege und Sichtfelder machen muss. Das Leveldesign geht ebenfalls in Ordnung, wobei wir oft das Gefühl hatten, dass die Entwickler die Spieler durch die Anhäufung von Gegnern auf einen bestimmten Weg zwingen wollen. Auch Abwechslung wird in den Missionen zur Genüge geboten, sodass in der rund 14 Stunden langen Kampagne selten Langeweile aufkommt. Mal sorgen andere Missionsziele dafür, mal Passagen, in denen ihr aus einer sicheren Position unzählige Feinde ausschaltet.

Nervige Brutalität

Was uns aber nach den ersten Spielstunden mehr und mehr gestört hat, war das Alleinstellungsmerkmal des Spiels – die sogenannte Killcam. Damit ist die röntgenartige Darstellung von blutigen Kopfschüssen oder schrecklichen Treffern in die Weichteile der Gegner gemeint. Für hartgesottene Spieler mag das anfangs interessant sein – spätestens die zwanzigste Wiederholung einer solchen Szene nervt jedoch, da sie den Spielfluss massiv stört. Die Killcam lässt sich aber in den Optionen auch ausschalten, wodurch die Scharfschützenduelle gegen mehrere Gegner deutlich besser von der Hand gehen. ❑

MEINE MEINUNG | *Matti Sandqvist*

„Ich bin positiv überrascht: *Sniper Elite 3* ist ein grundsolider Shooter."

Mit der *Sniper Elite*-Serie konnte ich bis dato nicht viel anfangen, auch wenn das Scharfschützen-Gameplay zugegebenermaßen schon immer durchaus gelungen war. Mir hat es sehr gefallen, dass die Levels deutlich weitläufiger als im Vorgänger sind und man deshalb nun in den Missionen vorausschauend planen muss. Dazu funktionieren die Schleichpassagen sogar recht gut – zwar nicht besser als in der *Splinter Cell*-Reihe, aber immerhin! Was mich aber etwas geärgert hat, war die eher durchschnittliche KI der Wachen. Insgesamt ist der dritte Teil meines Erachtens aber der bisher beste und damit zumindest ein grundsolider Shooter, der sich für hartgesottene Genrefans lohnt – insbesondere weil in diesem Sommer bekanntlich nicht sehr viele hochkarätige Spiele erscheinen.

SNIPER ELITE 3



Ca. € 30,-
27. Juni 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Rebellion Developments
Publisher: 505 Games
Sprache: Deutsch/Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel muss über Steam aktiviert werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Große Außenlevels mit netten Grafikeffekten, aber wenigen einzigartigen Details
Sound: Atmosphärische Musikuntermalung, ordentliche Soundeffekte und professionelle deutsche Sprecher
Steuerung: Gute und präzise Steuerung mit Maus und Tastatur. Steuerung mit Gamepad manchmal zu ungenau beim Zielen.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 3 Modi („König der Entfernung", „Deathmatch" und „Kein Übertritt"), die auch in Team-Varianten spielbar sind. Zudem kann man die Kampagne im Koop-Modus durchspielen.
Zahl der Spieler: 2-12

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Windows Vista, Dual-Core-CPU mit 3 GHz, 2 GB RAM und Nvidia Geforce 8800 oder Ati Radeon HD 3870

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Übertrieben brutale Nahkampfattacken und häufig auftretende sehr blutige Killcam-Szenen

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 16:00
Bis auf Clipping-Fehler und gelegentliche KI-Schwächen sind keine Bugs aufgetreten.

PRO UND CONTRA

- ➕ Weitläufige Missionen, die Planung erfordern
- ➕ Unterschiedliche Lösungswege
- ➕ Realistische Ballistik
- ➕ Sehr herausfordernd auf den höheren Schwierigkeitsgraden
- ➕ Levels bieten relativ viel spielerische Abwechslung
- ➖ Story schlicht inszeniert und mit wenigen erinnerungswürdigen Momenten
- ➖ KI-Gegner benehmen sich zuweilen seltsam und laufen zum Beispiel gegen Wände
- ➖ Clipping-Fehler
- ➖ Unnötig hoher Brutalitätsgrad

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **73**

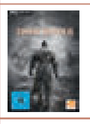
Der Einkaufsführer

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!



Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Dark Souls 2

Getestet in Ausgabe: 05/14
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohem Wiederspielwert und innovativer Mehrspieler-Features eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspiel-Fans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

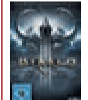
Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92



Deus Ex: Human Revolution

Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet *Deus Ex* mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Diablo 3: Reaper of Souls

Getestet in Ausgabe: 05/14
Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

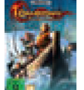
Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	86



Dragon Age: Origins

Getestet in Ausgabe: 12/09
Würdiger Nachfolger zur *Baldur's Gate*-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, atmosphärische Fantasy-Geschichte mit *Herr der Ringe*-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müsst ihr aber Abstriche machen.

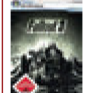
Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



Drakensang: Am Fluss der Zeit

Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erlebt ihr gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



Fallout 3

Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kauft euch gleich die Game of the Year Edition mit allen DLCs! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

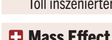
Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



Mass Effect 3

Getestet in Ausgabe: 04/12
Das Finale von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielt aber unbedingt vorher die beiden Vorgänger und übernehmt euren Spielstand!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



+ Mass Effect 2 — Getestet in Ausgabe: 02/10
Toll inszenierter Mittelteil der spannenden Science-Fiction-Geschichte

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88



+ Mass Effect — Getestet in Ausgabe: 08/08
Teil 1 entspricht am ehesten der Vorstellung eines klassischen Rollenspiels.

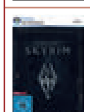
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	85



Path of Exile

Getestet in Ausgabe: 13/12
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlige ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100% Free2Play.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91



The Witcher 2: AoK – Enhanced Edition

Getestet in Ausgabe: 06/12
Als Hexer Geralt erlebt ihr eine erwachsene Geschichte um Politik, Gewalt und Sex. Die teils ungenaue Steuerung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Importiert euren Spielstand aus dem Vorgänger!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89

+ The Witcher: Enhanced Edition — Getestet in Ausgabe: 10/08
Düsteres Fantasy-Epos mit vielen kniffligen moralischen Entscheidungen

Publisher:	Atari
Wertung:	87

Ego-Shooter (Einzelspieler)

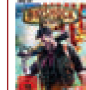
In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



Bioshock

Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

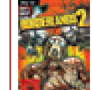
Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93



Bioshock Infinite

Getestet in Ausgabe: 04/13
Die gigantische fliegende Stadt Columbia dient als fantasievolle Kulisse für eine emotionale, verwirrende, spannende und ungeheuer beeindruckende Geschichte. Das grandiose Erlebnis wird nur von biederen Standard-Shooter-Elementen getrübt.

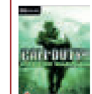
Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91



Borderlands 2

Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

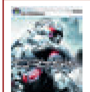
Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86



Call of Duty: Modern Warfare

Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92



Crysis

Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



Far Cry 3

Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

Anno: Drei Epochen

Diesen Sommer noch nichts vor? Keine Lust auf Strandurlaub? Dann erhaltet ihr mit diesem Paket aus *Anno 1701*, *Anno 1404* und *Anno 2070* eine Ausrede, die Ferien am PC zu verbringen: die perfekten Städte in Mittelalter, Aufklärung und Zukunft bauen sich eben nicht von alleine! *Anno: Drei Epochen* bietet zwischen 300 und 500 Stunden beste Unterhaltung für Planer und Bauherren. Die drei enthaltenen Aufbaustrategie-Spiele gehören zur Crème de la Crème des Genres. Das 40 Euro teure Angebot gibt es ausschließlich auf Amazon.de. Neben den Spielen sind zwei Poster mit Warenkreisläufen und Technikbäumen sowie ein Kunstdruck enthalten. Als Bonus gibt es ein Startpaket mit Ingame-Währung für das Browserspiel *Anno Online*.

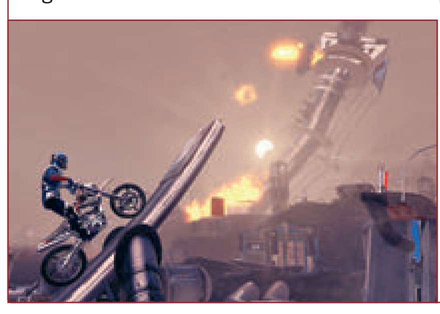


Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die sieben PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Trials Fusion: Riders of the Rustland

Neue Gelegenheiten zum Fluchen und Gamepad-in-die-Ecke-Werfen bietet der erste von sechs geplanten DLCs zum Motorrad-Geschicklichkeitstest. Für den Gegenwert von fünf Euro oder als Teil des 20 Euro teuren Season Pass erhaltet ihr zehn neue Strecken im Schwerindustrie-Look mit 18 Herausforderungen. Neben sechs normalen Tracks gibt es zwei Supercross-Pisten für den Mehrspielermodus, dazu kommen jeweils eine Stunt-Strecke und ein Skillgame. Außerdem wird die Liste der Trophäen um fünf Einträge erweitert und der Editor bekommt ein paar Dutzend neue Objekte spendiert.



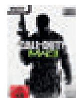
Mehrspieler-Shooter

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



Battlefield 4
Getestet in Ausgabe: 12/13
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92



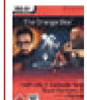
Call of Duty: Modern Warfare 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Dank neuer Spielmodi und des hervorragenden Waffengefühls ist der dritte Teil online enorm schnell und mitreißend. Die Strike-Pakete sind ein prima Ersatz für die Killstreaks und Koop-Fans haben am Spec-Ops-Modus ihre Freude.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	90



Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellt ihr euch schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder ihr trachtet als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



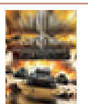
Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84



Titanfall
Getestet in Ausgabe: 04/14
Hochgeschwindigkeits-Shooter mit abwechslungsreichen Maps, exzellentem Bewegungsgefühl und perfekt ausbalancierten Gefechten zwischen meterhohen Mechs und an Wänden entlang laufenden Supersoldaten. Die Story-Kampagne ist aber Murks.

Untergenre:	Mehrspieler-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

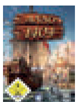


World of Tanks
Nicht getestet
Unkomplizierte Free2Play-Panzerschlachten auf Dutzenden Karten. Abwechslungsreiche Spielmodi, ein ausgefeiltes Level-System und spannende Team-Gefechte sorgen für ausgezeichnete Langzeitmotivation. Prima: Der Echtgeld-Einsatz bringt keine unfairen Vorteile.

Untergenre:	Action-Simulation
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Wargaming
Wertung:	--

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

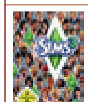


Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

+ Anno 2070 — Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89



Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

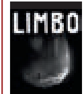
Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88



Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Limbo* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90



Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90

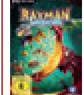


Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

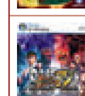
+ Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



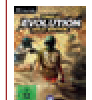
Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die *Arcade Edition* erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

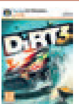


World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

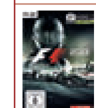
Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



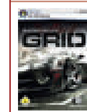
F1 2013
Getestet in Ausgabe: 11/13
Eine Offenbarung für Formel-1-Anhänger, trotz arcadelastiger Fahrphysik: *F1 2013* punktet mit feiner Grafik, starken Motorensounds und realistischem Wetter. Aufgrund der Saisondaten 2013 und des Classic-Modus ein Pflichtkauf für Fans!

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86



Need for Speed: Shift 2 Unleashed
Getestet in Ausgabe: 04/11
Mit der Helmkamera von *Shift 2 Unleashed* fühlt ihr euch wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

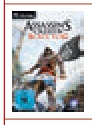


Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit *Race Driver: Grid* schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karrieremodus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Assassin's Creed 4: Black Flag
Getestet in Ausgabe: 12/13
In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibik-Spielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

+ Batman: Arkham Asylum Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

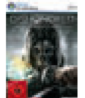
Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Dead Space 2 Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

+ Dead Space 3 Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

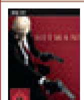
Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91

Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von *GTA 4* sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, die engagierte Fans mittels etlicher (Grafik-)Mods kostenlos erweitert haben.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	92

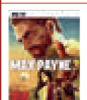
+ GTA 4: Episodes from Liberty City Getestet in Ausgabe: 05/10
Zwei brillante Add-ons in einer Box, die auch ohne Hauptspiel funktionieren

Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	90



Hitman: Absolution
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weitläufigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contracts-Modus der beste Teil der Reihe!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	88

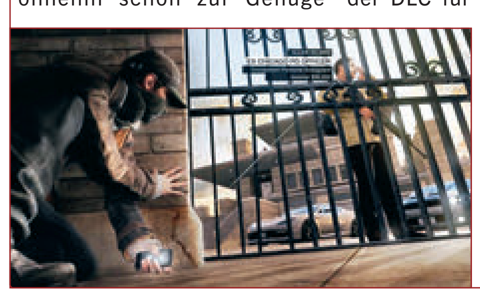


Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89

Watch Dogs: Access Granted

Als gäbe es in Ubisofts Open-World-Hacking-Spiel nicht schon genug zu tun: Der erste größere DLC fügt *Watch Dogs* drei zusätzliche Einzelspielermissionen hinzu. Darin infiltriert ihr nacheinander ein luxuriöses Anwesen, einen befestigten Gang-Stützpunkt und einen zwielichtigen Nachtklub. Die Aufträge bieten mehr von dem, was ihr in der Kampagne ohnehin schon zur Genüge präsentiert bekommt: hacken, schleichen, schießen und mit dem Auto abhauen. Weitere Inhalte des *Access Granted*-DLCs: Zwei zusätzliche Schießeisen und kleine, belanglose Boni fürs Hacken, Ballern und Autofahren. Wer *Watch Dogs* vorbestellt hat, dem dürfte das bekannt vorkommen: *Access Granted* war Teil der Vorbestellerboni, seit Kurzem ist der DLC für alle Besitzer des Hauptspiels zu haben. Kostenpunkt: ca. sieben Euro. Unser Ratschlag: Nur zuschlagen, wenn ihr partout nicht genug von *Watch Dogs* bekommen könnt!



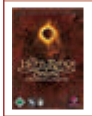
Baphomets Fluch 5: Der Sündenfall

Charles Cecils neues Adventure gibt es jetzt auch in deutschen Läden als DVD-Version zu kaufen. Allerdings benötigt sowohl die knapp 30 Euro teure Standard-Box als auch die abgebildete Collector's Edition für rund 50 Euro einen Steam-Account. Neben *Baphomets Fluch 5* (PCG-Wertung: 86) enthält die Collector's Edition auch die vier Vorgänger – diese lassen sich komplett ohne DRM-Maßnahmen spielen. Dazu gibt es einen Haufen schöner Extras für Serienfans wie ein Poster, Comics und eine Soundtrack-CD.



Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst! Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



Rift
Getestet in Ausgabe: 04/11
Rift bietet einen bewährten, wenig innovativen, nichtsdestotrotz sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System und einem flexiblen Talentsystem. Und das alles gratis, denn *Rift* ist Free2Play.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Trion Worlds
Wertung:	88



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94

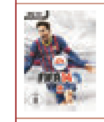


Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

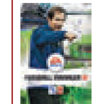
Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



FIFA 14
Getestet in Ausgabe: 11/13
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl irgendwo zwischen Simulation und Arcade-Kick zeichnen das Fußballspiel aus.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



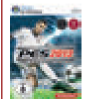
Fußball Manager 12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Als Trainer und Manager in Personalunion kümmert ihr euch um alle sportlichen und finanziellen Belange eures Fußballvereins. Die ungeheure Spieltiefe sorgt im Gegensatz zu den schwächeren Nachfolgern für Langzeitspaß, trotz veralteter Datensätze.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



NBA 2K12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der realistischen Partien so, als säßt ihr selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder werft Körbe in der Rolle von Altstars.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	90

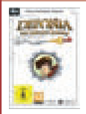


PES 2013: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/12
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis, authentische Ballphysik und eine eingängige Steuerung ergeben die bislang realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite bei der Präsentation und den Originallizenzen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	90

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik „Action"!

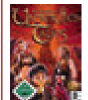


Deponia: The Complete Journey
Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit dessen Angebeteter Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

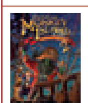
Harveys neue Augen
Getestet in Ausgabe: 09/11
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten *Edna bricht aus* legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	85



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	HMH Interactive
Wertung:	85

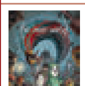


Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

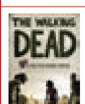
+ The Secret of Monkey Island SE — Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83



The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Headup Games
Wertung:	86

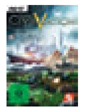


The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Part ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 5
Getestet in Ausgabe: 10/10
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmt die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88

+ Civilization 5: Gods and Kings — Getestet in Ausgabe: 07/12
Die Add-on-Inhalte werten das Hauptspiel sinnvoll auf und runden es ab.

Publisher:	2K Games
Wertung:	89

Company of Heroes 2
Getestet in Ausgabe: 07/13
Das Ostfront-Szenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	88

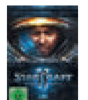
Dota 2
Nicht getestet
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohem taktischen Anspruch weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

Untergenre:	MOBA
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	--



Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90

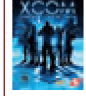


Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

+ Starcraft 2: Heart of the Swarm — Getestet in Ausgabe: 04/13
Das erste Add-on spinnt die Story weiter und baut den Online-Modus aus.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88 (Einzelspieler)



XCOM: Enemy Unknown
Getestet in Ausgabe: 11/12
Das aktuell beste Taktikspiel spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine beängstigende Alien-Übermacht an. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!



Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	92

+ XCOM: Enemy Within — Getestet in Ausgabe: 12/13
Die brillante Erweiterung ergänzt das Hauptspiel um neue Levels und Gegner

Publisher:	2K Games
Wertung:	91

Company of Heroes 2: The Western Front Armies

Statt eine neue Einzelspielerkampagne oder frische Herausforderungen für den Kriegsschauplatz-Modus zu bieten, widmet sich das Standalone-Add-on nur dem Mehrspielerpart von *Company of Heroes 2*. Zum einen liefert *The Western Armies* für 20 Euro ein erweitertes Kartensortiment und zum anderen zwei für Serienkenner altbekannte Fraktionen nach: das Oberkommando West und die US Forces. Was sich vielleicht zuerst ziemlich mau anhört, entpuppt sich aber bereits nach ein paar Gefechten als eine sehr gelungene – wenn auch recht teuere – Erweiterung. Das liegt am hervorragenden Design der acht neuen Maps, dem feinen Balancing und vor allem an den großen Unterschieden in der Spielweise der beiden Armeen. So könnt ihr zum Beispiel mit den erfahrenen deutschen Truppen mobile Basen bauen, müsst jedoch deutlich genauer als die Amerikaner auf eure Ressourcen achten. Bis man zum Beispiel einen riesigen Sturmtiger bauen oder eine Handvoll der überlegenen Elite-Infanterie anheuern kann, vergeht gefühlt eine halbe Ewigkeit. Wer allerdings mit den erfahrenen Einheiten gut umgeht und zudem die mobile Basis an der richtigen Stelle positioniert, behält zumeist die Oberhand. Die US Forces setzen dagegen auf Flexibilität durch eine vielseitig einsetzbare Infanterie. Ihr könnt bereits am Anfang eines Gefechts eure Fußtruppen an den Waffenbunkern eurer Basis mit Maschinengewehren und Bazookas ausrüsten und so auch größere Fahrzeuge mit Leichtigkeit ausschalten. Die andere Besonderheit der Amerikaner sind ihre zwar eher leichten, aber kampferprobten Panzer: Sobald ein Sherman oder Stuart Schaden genommen hat, kann die Mannschaft das Vehikel verlassen und reparieren – oder gar feindliche oder unbesetzte Fahnenpunkte erobern.
Wer weiter Lust auf die hitzigen Mehrspielergefechte von *Company of Heroes 2* hat, dem sei die Erweiterung wärmstens empfohlen. Übrigens: Sollte euch nur eine der beiden Armeen interessieren, könnt ihr sie auch einzeln für 13 Euro über Steam kaufen.

Das Oberkommando West setzt auf mobile Basen, die zum Beispiel eure Truppen heilen.



US-Panzer sind nur leicht gepanzert. Ihre Mannschaften können die Tanks aber reparieren.


Fotonachweis: © Ingo Bartussek - Fotolia.com

Von Risen über Crysis bis zu Siedler & Co. – viele Spieler lieben die starken Marken aus Deutschland.

Made in Germany: Der Studio-Report

Von: Sönke Siemens / Benedikt Plass-Fleßenkämper/ Marc Brehme

Ist die Krise bei Crytek ein Weckruf für die Branche? Wir klären, wie es dem Spielestandort Deutschland geht.

Nach dem Bekanntwerden der Crytek-Krise fragen sich viele: Wie ist es eigentlich um andere namhafte deutsche Entwickler bestellt? Und was hat die hiesige Spielemacher-Landschaft sonst noch zu bieten? PC Games wagt eine umfassende Bestandsaufnahme und eine erste Zukunftsprognose für den Standort Schwarz-Rot-Gold.

Der Schock sitzt tief, als Ende Juni immer mehr Medienberichte die Runde machen, Deutschlands Top-Entwicklerstudio Crytek wäre nur knapp an der Insolvenz vorbeigeschrammt. Angebliche Gründe für die finanzielle Schieflage: Hohe Fixkosten aufgrund von knapp 800 Mitarbeitern an unterschiedlichsten Standorten weltweit, schwächelnde Verkaufszahlen der Vorzeige-Marke *Crysis*, Rückschläge bei der Einführung des Free2Play-Shooters *Warface* sowie die mehr als holprige Entwicklung der weit hinter den Erwartungen zurückgebliebenen Xbox-One-Exklusivproduktion *Ryse: Son of Rome*. Einige Medien behaupten sogar, die Finanzlage wäre so dramatisch, dass nicht nur Gehälter ausblieben, sondern mittlerweile sogar der im Kreativsektor so gefürchtete „Brain Drain“ einsetzen würde. Auf gut Deutsch: Fähige Leute laufen dem Unternehmen davon beziehungsweise werden von der Konkurrenz gezielt abgeworben.

Pleite-Gerüchte dementiert

Crytek selbst verneint die Berichte – und lenkt die Aufmerksamkeit stattdessen auf seinen erfolgreichen E3-Auftritt, wo erstmals *Homefront: The Revolution* sowie die beiden Free2Play-Titel *Hunt: Horrors of the Gilded Age* und *Arena of Fate* einer breiteren Öffentlichkeit vorgestellt wurden. Doch die Negativmeldungen wollen nicht abreißen. Nur Tage später ist von über 30 Entlassungen seit 2011 bei Crytek UK in Nottingham die Rede; unter ihnen auch Karl Hilton, Mitbegründer des einverleibten Studios Free Radical (*Haze*). Eurogamer will zudem erfahren haben, dass Mitarbeiter bei Crytek in Sofia über verspätete Lohnzahlungen klagen. Der potenzielle Supergau folgt schließlich Anfang Juli: Wie die angesehene US-Gaming-Webseite Kotaku berichtet, hätte nahezu die komplette Belegschaft bei Crytek

PFADE DER ERLEUCHTUNG: WEGE IN DIE BRANCHE

Egal, ob Programmierer, Designer oder Tester – Jobs gibt es in der Spielebranche wie Sand am Meer. Vor allem für Kandidaten mit guter Ausbildung …

Wie im Fließtext bereits an vielen Stellen angerissen, stehen qualifizierten Interessenten in der Spielebranche Tür und Tor offen – fast jedes vorgestellte Studio kann spannende Stellenausschreibungen vorweisen. Doch wie kommt man an den Traumjob ran? Ein gern gewählter Pfad ist zunächst mal eine Ausbildung bei einer der zahlreichen Gamedesign-Schulen, etwa den SAE Instituten und Macromedia Akademien in vielen Bundesländern sowie der Games Academy in Frankfurt und Berlin. Ein breites Spektrum an Spezialisierungsmöglichkeiten findet sich zudem im Rahmen immer neuer Studiengänge an Fachhochschulen und Universitäten. Und klar: Der Besuch auf einer Talentbörse, bei einem Gamejam oder – als Einstieg – auf der Gamescom in Köln hat noch niemandem geschadet. Vor allem dann nicht, wenn er gleich ein paar Arbeitsproben im Gepäck hat.



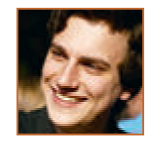
Dieser coole Kampfkoloss (mit Lolli in der Hand) ist nur ein Beispiel für die Kreativität junger Talente an Gamedesign-Schulen in Deutschland.

UK die Arbeit niedergelegt – aus Protest gegen ausbleibende Gehaltszahlungen. Als Quelle werden allerdings nur „mit der Situation vertraute" Personen angeführt – die Meldung ist somit mit Vorsicht zu genießen. Sollte sie aber zutreffen, bräuchte Crytek jetzt vor allem eins: neue Geldgeber. Wer das sein könnte? Im Netz macht immer häufiger *World of Tanks*-Schwergewicht Wargaming die Runde. Zum Portfolio der Weißrussen würden die actionlastigen und inhaltlich rauen Crytek-Titel zweifelsohne gut passen.

Doch wirft die Crytek-Krise vor allem eine weiterführende Frage auf: Wie ist es eigentlich um den Rest der Entwicklerlandschaft in Deutschland bestellt? Wir wagen eine ausführliche Bestandsaufnahme der wichtigsten hier ansässigen Studios (unterteilt nach Themenschwerpunkten) und lassen ferner echte Veteranen zu Wort kommen, wie sie die Lage in der Republik einschätzen. Ist Deutschland als Standort für Spieleentwickler weiterhin attraktiv? Was tun Politik und Wirtschaft dafür? Und was muss zukünftig besser werden, damit es künftig Hiobsbotschaften wie die aus Frankfurt nicht mehr gibt?

Die Action-Asse

Den Anfang unseres XXL-Entwicklerüberblicks macht natürlich **Crytek** selbst. 1999 in Coburg offiziell von Avni, Cevat und Faruk Yerli ins Leben gerufen, konzentrieren die drei Brüder ihr Talent zunächst auf spektakuläre Techdemos mit dem Codenamen *X-Isle*. Drei Jahre später steht fest: Aus *X-Isle* wird nicht nur eine eigene, leistungsfähige Spielengine, sondern ein mitreißender Ego-Shooter. 2004 erblickt *Far Cry* das Licht der Welt und begeistert mit irrer Optik und einer riesigen, offenen Dschungelwelt. Das Studio wächst kontinuierlich, zieht nach Frankfurt um, gründet neue Satelliten in Kiew und Budapest und werkelt unter Hochdruck an *Crysis*, das 2007 auf PC für Furore sorgt. Es folgen zwei *Crysis*-Fortsetzungen, weitere Studiogründungen (Seoul, Shanghai, Istanbul) sowie Übernahmen (Black Sea Studios, Free Radical, Vigil Games). Zum Erstaunen vieler gibt Cevat Yerli 2012 die Transformation der Firma in Richtung Triple-A-Free2Play-Entwickler bekannt und präsentiert ein Jahr später mit *Warface* ein erstes Resultat. So richtig begeistert ist man darüber allerdings nur in Russland, in anderen Territorien tut sich der Titel weiterhin schwer. Vielversprechender sehen dagegen die diesjährigen E3-Kandidaten aus. *Hunt* geht noch dieses Jahr in die Betaphase, setzt auf makabren Humor und lässt ein Heldenquartett im Jahr 1899 auf Hexen und andere Geisterwesen los. Mit *Arena of Fate* dagegen will Crytek im immer beliebteren MOBA-Genre Fuß fassen. Anders als *Dota 2* oder *League oder Legends* fühlt sich das Ergebnis aber wesentlich einsteigerfreundlicher an. Kurzum: Die Titel haben ordentlich Druck im Kessel, ebenso wie das neue *Homefront*.

> „Wenn es die FilmFernsehFonds-Förderung Bayern nicht gäbe, gäbe es uns auch nicht."
>
> 
>
> Johannes Roth, Geschäftsführer und Mitbegründer von Mimimi Productions, München

Yager, das zweite Action-Schwergewicht aus deutschen Landen, residiert in einem 1.500-Quadratmeter-Loft in Berlin und genießt spätestens seit der Veröffentlichung des Shooters *Spec Ops: The Line* auch international hohes Ansehen. Denn statt wie so oft Hurra-Patriotismus rückt *The Line* die Traumata und Grauen des Kriegs in den Mittelpunkt und verdient sich auf diese Weise unter anderem gleich sechs Trophäen beim Deutschen



Auf dem Kamel in den Sonnenuntergang: Das Adventure *Lost Horizon 2* von Animation Arts aus Halle dürfte einmal mehr in die Kerbe von *Indiana Jones* schlagen.



Dieselstörmers von Black Forest Games adaptiert das beliebte Run-and-Gun-Konzept von *Contra* und ergänzt einen schmissigen Vier-Spieler-Modus.


Die Siedler: Königreiche von Anteria soll der bisher aufwendigste Teil der Hit-Serie von Bluebyte werden.

Entwicklerpreis 2012. Als radikales Kontrastprogramm folgt nun im Frühjahr 2015 *Dead Island 2*. Die Offene-Welt-Zombie-Hatz auf Basis der Unreal Engine 4 machte auf der E3 2014 bereits eine gute Figur.

Was viele noch nicht wissen: Neben *Dead Island 2* arbeitet Yager zusammen mit Publisher Greybox und dem US-Studio Sixfoot an einer komplett neuen Weltraum-Kampfsimulation namens *Dreadnought*, die in eine ähnliche Kerbe schlägt wie *Yager*, das grafisch furiose Action-Erstlingswerk der Berliner aus dem Jahre 2003.

Einen starken Fokus auf knallharte Action legt dieser Tage zudem **Black Forest Games** aus Offenburg – ein sehr erfahrenes Team, hervorgegangen aus der Spellbound-Insolvenz. Das Ergebnis hört auf den Namen *Dieselstörmers* (ehemals *Ravensdale*), präsentiert sich als waschechter Vier-Spieler-*Contra*-Verschnitt und erzählt die Geschichte einer verwegenen Truppe von Kampfrobotern, die in ihrer von Orks und Goblins besetzten Heimatstadt mal so richtig durchputzen. Wie schon Black Forests Jump'n'Run-Reboot *Giana Sisters: Twisted Dreams* aus dem Jahr 2012 wurde auch *Dieselstörmers* erfolgreich über die Crowdfunding-Plattform Kickstarter finanziert: 1.190 Unterstützer beteiligten sich mit insgesamt 52.931 US-Dollar – ein großer Erfolg für die knapp 40-köpfige Truppe aus Baden-Württemberg. Neugierig? *Dieselstörmers* ist seit dem 17. Juli im Rahmen einer Early-Access-Initiative via Steam erhältlich.

Die Strategen

Deutschland liebt Strategie- und Aufbauspiele, und entsprechend zahlreich sind in diesem Genre engagierte Teams hierzulande auch vertreten. Allen voran natürlich **Blue Byte**, die 2013 ihr 25-jähriges Bestehen zelebrierten. Seit 2001 eine hundertprozentige Tochtergesellschaft von Ubisoft, konzentrieren sich die Macher von *Die Siedler* und *Battle Isle* zur Zeit vor allem auf zugkräftige, im Browser spielbare Free-2Play-Titel, darunter Dauerbrenner wie *Anno Online*, *Die Siedler Online*, *Might & Magic: Heroes Online* sowie *Panzer General Online*. Tatkräftig unterstützt werden sie dabei von Related Designs aus Mainz, die sich mit Titeln wie *America* oder *No Man's Land* erste Sporen verdienten und 2006 mit *Anno 1701* ihren ersten Millionenseller auf den Weg brachten. Seit dem 18. Juni 2014 segeln die Rheinland-Pfälzer übrigens komplett unter Ubisoft-Flagge und heißen nun Blue Byte Studio Mainz. Aktuell in der Pipeline im Studioverbund: *Die Siedler: Königreiche von Anteria* – der nunmehr achte Ableger der Serie. Bisher waren kaum Details bekannt, der schicke Cinematic-Trailer zeigt jedoch kämpfende Fantasy-Helden, riesige (wachsende) Städte und ein großes garstiges Eismonster. Die große Enthüllungsstory von PC Games findet ihr auf Seite 20.

Eine weitere, international geschätzte Strategen-Bude firmiert in Würselen nördlich von Aachen. Von mittelalterlichen Fantasy-Szenarien halten die Jungs nicht allzu viel, dafür fühlen sie sich in den Weiten des Weltalls pudelwohl. Die Rede ist natürlich von **Egosoft**, den Schöpfern der *X*-Serie. Ende November 2013 katapultierte man unter der Schirmherrschaft von Deep Silver *X: Rebirth* in den Orbit, das jedoch teils vernichtende Kritiken einfuhr. Mit einem Metacritic-Durchschnittsergebnis von gerade einmal 33 Punkten sah man sich gezwungen, zu handeln. Herausgekommen ist *X: Rebirth 2.0 – Geheimdienstmissionen*, ein gigantischer Software-Flicken, der auch unzählige inhaltliche Verbesserungen und Ergänzungen mit sich bringt. Leider hapert's auch hier noch in Sachen Steuerung und weiteren Punkten. Eine reelle Chance, die Serie wieder auf Kurs zu bringen, besteht jedoch – sofern man Patch-technisch weiter am Ball bleibt. Wir drücken die Daumen!

Ein glücklicheres Händchen mit ihrem letztjährigen Herbst-Release hatten die **Gaming Minds Studios** aus Gütersloh, einer der Haus-und-Hof-Entwickler des Wormser Publishers Kalypso. Die im Mittelmeerraum angesiedelte Handelssimulation *Rise of Venice* gefällt Kritikern und Genre-Fans gleichermaßen und sticht bereits zwei Monate später mit der Erweiterung *Beyond the Sea* erneut in See. Was die knapp 20-köpfige Veteranentruppe – viele davon Ex-Mitarbeiter von Ascaron – als Nächstes plant, ist noch unter Verschluss. Wir würden uns schwer wundern, wenn man nach *Dark Star One*, *Patrizier 4* und *Port Royale 3* allzu waghalsige Genrewechsel wagt.

Durch und durch passionierte Aufbauspiel-Spezialisten sind darüber hinaus **B.Alive** aus dem beschaulichen Ummendorf nahe Biberach an der Riß. Vor allem die mittlerweile dreiteilige *Wildlife Park*-Serie zählt zu den großen Hits der tierlieben Schwaben und erfreute sich in der Vergangenheit reger Unterstützung durch Add-ons wie *Crazy Zoo*, *Dino World*, *Farm World* und *Marine World*. Was nach dem im Oktober 2013 veröffentlichten Freizeitpark-Simulator *Adventure Park* kommt? Wie die Kollegen von Gaming Minds gibt sich auch dieses Team noch sehr bedeckt.

Keine Geheimniskrämerei um neue Projekte machen dagegen die Taktik-Profis von **Digital Mind Soft** in Ulm. Erst Mitte Mai veröffentlichte man zusammen mit 1C Company und Peter Games *Men of War: Assault Squad 2*. Nun sammelt man auf www.digitalmindsoft.eu Gelder für *Call to Arms*. Das Echtzeittaktik-Projekt soll in die Fußstapfen von *Men of War* treten, verlagert das Geschehen jedoch in die Ära der modernen Kriegsführung. Wie das in der Praxis aussieht, zeigen eine erste, einminütige Techdemo und zahlreiche aufwendig gestaltete Panzermodelle. Dass der Titel allerdings noch im zweiten Quartal 2014 erscheint – so zumindest die Herstellerangabe –, wagen wir zu bezweifeln.

Definitiv noch für 2014 geplant ist die nächste Veröffentlichung von **Sixteen Tons Entertainment**, einem alteingesessenen Studio mit Zweigstellen in Tübingen und Potsdam. Das bereits 2012 angekündigte *Emergency 5* bleibt den Traditionen der Serie treu und rückt einmal mehr die Arbeit von Rettungsmannschaften der Polizei, Feuerwehr, des THW und so weiter in den Mittelpunkt. Projektleiter Ralph Stock verspricht unter anderem spürbar größere Karten mit echten Städten als Vorbild, ein verbessertes „Freies Spiel" und komplexe Modding-Tools, mit denen sogar mehrere Bastler zusammen an neuen Szenarien arbeiten können. Spannend: Auf der Webseite des Unternehmens sind vier Praktika und 16 weitere Stellen auf fest- oder freiberuflicher Basis zu vergeben.

Bekennende Strategie- und Abenteuer-Liebhaber kommen ferner aus München. Ihren Einstand feiern die **Realmforge Studios** 2009 mit der Adventure-Gag-Parade *Ceville*. Im Februar 2010 folgt *M.U.D. TV*. Ähnlich wie im Retro-Klassiker *Mad TV* managt der Spieler einen durchgeknallten TV-Sender – den Charme des Originals erreicht es jedoch nie. Gleiches gilt für *Dungeons*, ein solider *Dungeon Keeper*-Verschnitt von 2011. Dass man auch etwas von Konsolenkost versteht, wollen die Münchner im Sommer 2013 beweisen. *Dark* verquirlt düstere Stealth-Action und ein Vampir-Szenario, versinkt aufgrund von KI-Macken, wenig bissiger Story und sich zu oft wiederholender Gameplay-Elemente aber leider nur im Mittelmaß. Ob die Münchner sich zukünftig wieder auf alte Stärken besinnen? Es sieht ganz danach aus, denn wir haben das frisch angekündigte *Dungeons 2* bereits gesehen und stellen es euch auf Seite 32 vor.

Die Geschichten-Erzähler

Wenn die letzten fünf bis zehn Jahre einen klaren Trend aufgezeigt haben, dann den, dass deutsche Studios verdammt gute Geschichten-Erzähler sind. Vor allem das klassische Point&Click-Adventure scheint hiesigen Studios einfach im Blut zu liegen.

Zum Beispiel **Animation Arts** aus Halle. 2003 gegründet, ist man zunächst am Heranreifen von Strategie-Titeln wie *Port Royale 2* und *Vermeer 2* beteiligt, bis 2006 der Durchbruch mit *Geheimakte: Tunguska* gelingt. Der Knobelspaß rund um die mysteriösen Ereignisse im entlegenen Sibirien kommt so gut an, dass zwei Fortsetzungen und ein Spin-Off folgen. Als echter Publikumsliebling entpuppt sich darüber hinaus das zweite Adventure-Standbein *Lost Horizon*, das mit 30er-Jahre-Setting und einem liebenswerten *Indiana-Jones*-Verschnitt zu punkten weiß. Eine Fortsetzung des Point&Click-Abenteuers soll voraussichtlich 2015 erscheinen. Nicht minder neugierig macht das längst überfällige Episoden-Abenteuer *Columbus 4*, in welchem Spieler an der Küste von Neu-Schottland ein gigantisches, unterirdisches Labyrinth erkunden, um dessen Ursprung zu enträtseln.

Als Hybrid aus Entwicklerstudio und Publisher tritt derweil **Daedalic Entertainment** auf. Einerseits vermarkten die Hamburger internationale Top-Produktionen – in der Vergangenheit zum Beispiel *Machinarium*, *Torchlight 2* und *Tales of Monkey Island* – , andererseits wird auch „inhouse" entwickelt – und das mit sehr viel Herzblut und Enthusiasmus. Egal, ob *Edna bricht aus*, *Deponia* oder *The Whispered World* – Daedalic kennt sich im Genre bestens aus und trifft den Nerv der Fangemeinde. Entsprechend gespannt sein darf man auf den Steinzeit-Knobler *Fire* und *Silence: The Whispered World 2*. Ersteres lässt euch in die Rolle von Urzeit-Mensch Ungh schlüpfen, der ein neues Feuer für seinen Stamm ranschaffen soll. Letzteres skizziert das emotional bewegende Abenteuer des Jugendlichen Noah und seiner Schwester Renie in einer von Krieg und Chaos gepeinigten Welt.

Dass Daedalic außerdem einen eigenen Download-Shop betreibt und sich im Bereich Serious Games engagiert, zeigt, wie breit sich die Hanseaten aufzustellen versuchen, die seit Mai 2014 zu 51 Prozent der renommierten deutschen Verlagsgruppe Bastei Lübbe gehören. Mitte Juli haben die Hamburger außerdem mit dem Daedalic Entertainment Studio West GmbH eine neue Spieleschmiede in Düsseldorf gegründet. Dort werden aber „weniger Adventures, sondern vorwiegend Spiele in anderen Genres produziert", so Daedalic-Gründer und -Geschäftsführer Carsten Fichtelmann.

> „Förderung beinhaltet immer auch die Gefahr, dass ich eher auf die Kriterien des Fördergebers hin entwickle als auf die des Marktes – das ist ein grundsätzliches Problem jeder Subvention."



Ralph Stock, CEO Quadria Games / Serious Games Solutions / Promotion Software, Potsdam



„Hallo, ihr Klappspaten! Die Sicherheitsvorkehrungen und der Service fallen heute aus." Der Humor im ersten *Bernd das Brot*-Adventure trifft den Nagel auf den Kopf.



Bogenschütze Robin Hood gegen Schwertschwinger Jack the Ripper – Cryteks MOBA *Arena of Fate* hetzt bekannte Fantasy-Helden aufeinander los und spielt sich bereits ziemlich flott.

Nagelübersäter Hüne attackiert spargeldürre Shotgun-Amazone mit XXL-Fleischerbeil: In Cryteks Vier-Spieler-Free2Play-Koop-Kandidat *Hunt* sind die Figuren bewusst überzeichnet.

VOM WINDE VERWEHT

Insolvent, übernommen, aufgelöst – Entwicklerpleiten sind auch hierzulande keine Seltenheit. Diese Teams haben's leider nicht geschafft...

Gescheiterte Studios gibt es in der deutschen Entwicklerlandschaft leider zur Genüge – auch in der jüngeren Vergangenheit. Radon Labs (*Drakensang*) zum Beispiel musste 2010 Insolvenz anmelden. Ein Jammer, wenn man bedenkt, dass die Berliner knapp 30 Spiele zur Marktreife gebracht haben. Ebenfalls vom einer Insolvenz verschluckt wurden die Hamburger Replay Studios (*Velvet Assassin*). Mehr Glück hatten die Sportspiel-Experten bei 49 Games – sie wurden 2011 von Bigpoint einverleibt. Gleiches gilt übrigens für Bright Future; hier hat Travian Games 2012 zugeschlagen. Dennoch firmiert man noch unter altem Namen. Und Spellbound? Die wurden größtenteils zu Black Forest Games umtransformiert und übernahmen deren zuletzt entwickelten Marken. Die Noumena Studios, Macher von *Demonicon*? Heißen nun Skilltree Studios und sollen für Kalypso an „guten Strategiespielen" arbeiten.



Violett Summers, die britische Geheimagentin aus *Velvet Assassin* von den gescheiterten Replay Studios, werden wir wohl nie wieder in Aktion erleben.

Ebenfalls mit der Hansestadt verwurzelt ist **Deck 13**, die hier vor einiger Zeit eine Filiale mit Fokus auf PC- und Mobile-Games gründeten. Das Kernteam, der Schöpfer von *Jack Keane*, *Ankh* und *Venetica*, sitzt jedoch in Frankfurt am Main. Dort entsteht das wohl bisher ambitionierteste Projekt des Studios: *Lords of the Fallen* für PC und Next-Gen-Konsolen. Dem Motto „Jeder Sieg wird aus einer Niederlage geboren" folgend, kämpft sich der Spieler durch eine düstere Mittelalterwelt, die wie *Dark Souls* keine Fehler verzeiht, volle Aufmerksamkeit belohnt und obendrein richtig fesch aussieht. Genau euer Ding? Aktuell sind vier Praktika und eine Programmierer-Stelle bei Deck 13 ausgeschrieben.

Gerade einmal 15 Minuten Radweg von Deck 13 entfernt, hat der nächste große hessische Entwickler in Frankfurt seine Zelte aufgeschlagen: **Keen Games**. 2005 aus den sogenannten Neon Studios (zum Beispiel *Mr. Nutz* für Amiga) hervorgegangen, konzentriert sich die über 60 Mann starke Crew um Managing Director Jan Jöckel vorrangig auf Konsolenthemen. Kochsimulationen, Kart-Racer, Adventure-Umsetzungen, Tanzspiele und mehr – das Portfolio der letzten Jahre ist breit gefächert und über zahlreiche Plattformen verteilt. Aktueller Vorzeigetitel: Das für den 1. August für PC, Xbox 360 und PS3 angekündigte Action-Rollenspiel *Sacred 3* von Publisher Deep Silver.

Wahre Meister ihres Faches sitzen ferner in Bremen, genauer gesagt in einem eher unscheinbaren Bürogebäude nahe der Weser. **King Art** feierte seinen bisher größten Erfolg im PC-Sektor mit dem knallbunten Point&Click-Abenteuer *The Book of Unwritten Tales*, dessen Nachfolger noch im Herbst 2014 erscheinen soll und aktuell auf Youtube mit wirklich urkomischen Trailern für Schmunzeln sorgt. Doch wer meint, die Bremer können nur Adventures, irrt gewaltig. In den letzten 14 Jahren haben die Nordlichter über 40 Spiele an den Start gekarrt, darunter knapp 30 Browsergames. 2013 eroberten sie darüber hinaus das Herz von Hexfeld-Strategen weltweit im Sturm: *Battle Worlds Kronos* tritt in die spirituellen Fußstapfen von *Battle Isle,* gilt als eines der erfolgreichsten deutschen, via Crowdfunding finanzierten Computerspiele und wird derzeit für iOS, Android und die Ouya-Konsole umgesetzt. Charmant: Ein im Juni gestartetes Video-Blog gibt spannende Einblicke in die Arbeit der engagierten Kreativtruppe. Weniger extrovertiert (zumindest wenn's nach So-

cial-Media-Aktivitäten geht), dafür inhaltlich nicht minder engagiert ist **Limbic Entertainment** aus Langen. Nach zahlreichen weniger bekannten Marken, darunter mindestens fünf Pferde-Titel, RTL-Rätselkost, zwei Angel-Games und weiterer Krimskrams, zehrt das Team aktuell von seiner engen Kooperation mit Ubisoft. Im Auftrag der Franzosen veröffentlichte man im Januar 2014 zum Beispiel *Might & Magic X Legacy* – ein hübsch gemachtes Solo-Rollenspiel alter Schule aus Ego-Perspektive, das mit einem Metascore von 71/100 auch international Beachtung findet und im März 2014 bereits mit frischen Download-Inhalten versorgt wurde. Und geht's nach den Jobangeboten auf der Firmen-Webseite, ist das nächste Projekt schon in vollem Gange. Gesucht werden Leveldesigner, Gamedesigner und ein Producer.

Deutschlands wohl traditionsreichste Geschichten-Erzähler dürfen in unserer Übersicht natürlich nicht fehlen: **Piranha Bytes**. Das Ruhrpott-Studio machte sich 2001 weit über die Landesgrenzen hinaus mit dem ersten deutschen 3D-Rollenspiel *Gothic* einen Namen. Große Handlungsfreiheit, eine hervorragende Quest-Struktur und die zum Schneiden dichte Atmosphäre begeistern Fans wie Kritiker gleichermaßen. Zwei weitere Teile folgen, die beide laut Herstellerangaben ebenfalls je über 200.000 Stück verkaufen. Als der Hype abflacht, versucht man mit *Risen* eine weitere düster-dreckige Rollenspiel-Marke zu etablieren – mit Erfolg. Mittlerweile steht mit *Titan Lords* der dritte Teil kurz vor seiner Veröffentlichung und sieht richtig vielversprechend aus. Bleibt nur zu

„Die Idee zu den Kalypso Dev Days ist spontan entstanden. (...) Letztendlich wurden es zwei volle Tage mit 31 Vorträgen, Podiumsdiskussionen und einer Abendveranstaltung."



Stefan Marcinek, Global Managing Director & Co-Owner bei Kalypso Media, Worms

hoffen, dass die Konsolenversionen diesmal runder ausfallen. Wie's nach *Risen 3* weitergeht? Noch schweigen Project Director Björn Pankratz und Co. wie ein Grab.

Die Browser- und App-Studios

Das stärkste Wachstum zeigt der deutsche Entwicklermarkt heute nach wie vor dort, wo es die meisten zum Millenniumswechsel noch am wenigsten erwartet hätten: Browserspiele, Social-Games und Gaming-Apps zählen zu den Boom-Sektoren der Republik. Entsprechend rasant sind viele der hier tätigen Unternehmen gewachsen. Bedingt durch den direkten Vertriebsweg Internet agieren viele zudem sowohl als Entwickler wie auch als Publisher.

Einer der ganz Großen auf dem heimischen Parkett ist zweifelsohne **Bigpoint**. Das Unternehmen mit Hauptsitz in Hamburg betreibt weitere Zweigstellen unter anderem in Berlin, San Francisco, Istanbul und Luxemburg und beziffert die Zahl seiner registrierten Nutzer für alle der über 50 verfügbaren Spiele auf mehr als 340 Millionen. Besonderer Beliebtheit erfreuen sich dabei Titel wie *Farmerama* (50 Mio. registrierte Nutzer) *Drakensang Online* (23 Mio.) und *Battlestar Galactica Online* (10 Mio.). Erhoffte Umsatzbringer für die Zukunft? Unter anderem *Merc Online*, ein sich in der Beta-Phase befindliches MOBA. Aber auch in *Game of Thrones Seven Kingdoms* setzt man große Hoffnungen – gemeint ist das in Zusammenarbeit mit dem norwegischen Entwickler Artplant heranreifende Free2Play-MMO zur düster-brutalen HBO-Fantasy-Hit-Serie. Erscheinen sollte es eigentlich schon 2013; wie's aussieht, wird aber wohl noch etwas Zeit ins Land gehen, bevor man tatsächlich durchstartet.

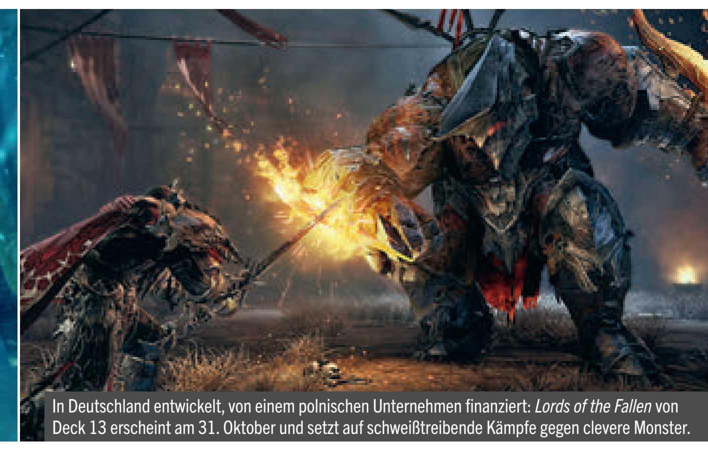
Neben Bigpoint zählt **Goodgame Studios** zu den Browsergame-Spezialisten in Deutschland und beschäftigt derzeit knapp 900 Mitarbeiter, ein Großteil davon in Hamburg. Zweigstellen in Seoul und Tokio sind weiterer Beweis für die steigende internationale Relevanz des Unternehmens. Raffiniert: Alle Spiele tragen den Firmennamen im Titel und können teils beeindruckende Nutzerzahlen vorweisen. 60 Millionen sind es allein beim Aufbau-Hit *Goodgame Empire*, knapp 29 Millionen zum Beispiel bei *Goodgame Farm*. Alle Titel zusammengenommen, summiert sich die registrierte Nutzerzahl auf beachtliche 200 Millionen. Und Goodgame will wachsen! Dutzende Stellenangebote tummeln sich im Reiter „Jobs" auf der Firmenhomepage. Plus: Erfolgreiche Fachkräfte-Empfehlungen belohnt Goodgame sogar mit 1.000 Euro Prämie.

Händeringend nach Fachkräften sucht außerdem ein weiteres Hansestadt-Schwergewicht: **Innogames**. 34 offene Stellen – vom 3D Freelancer bis hin zum Quest Writer – zeigen, dass der Laden brummt. Kein Wunder, bei 100 Millionen registrierten Nutzern, die sich mit Aufbautiteln wie *Forge of Empire*, *Grepolis* oder *The West* im Browser vergnügen. Schöne Sache: Auf der Gamescom veranstaltet Innogames in Halle 10.1, Stand C15 einen sogenannten Gamejam, bei dem zwölf Teilnehmer innerhalb von 96 Stunden in Gruppen drei Spiele von A bis Z entwickeln.

Abseits von Hamburg ist München ein wahrer Tummelplatz für Browser- und Mobile-Game-Entwickler. **Travian Games** etwa hat mit *Travian*, *Rail Nation*, *Mira Magica* und *Goalunited* gleich zwei bewährte Aufbaustrategiespiele, eine Gartenbau-Simulation sowie einen zugkräftigen Fußballmanager am Start. Ab dem 24. Juli will man außerdem erstmals ein Stück vom lukrativen iOS-Games-Kuchen abhaben – mit *Meerkatz Challenge*, einem Erdmännchen-Geschicklichkeitsspiel, das bewusst beim Klassiker *Lemmings* abkupfert.



Großer Bruder und kleine Schwester flüchten Hand in Hand vor einer rasant anrückenden Bomberstaffel: Der erste Trailer zu *The Whispered World 2* reißt emotional mit.



In Deutschland entwickelt, von einem polnischen Unternehmen finanziert: *Lords of the Fallen* von Deck 13 erscheint am 31. Oktober und setzt auf schweißtreibende Kämpfe gegen clevere Monster.

Digital Mind Soft aus Ulm kennt sich mit neumodischem Kriegsgerät bestens aus und will mit *Call to Arms* das nächste große Ding landen. Hardcore-Tatik-Fans frohlocken bereits.

Lokalmitbewerber **Chimera Entertainment** (2006 gegründet) setzt ebenfalls auf ein Portfolio aus Browserspielen und Spaß für unterwegs. Unter anderem mit dabei: Das von Rovio in Auftrag gegebene Gratis-Rollenspiel *Angry Birds Epic*, zwei Teile des erfrischen Physik-Puzzlers *Happy Hills* sowie das von Scrabble inspirierte iOS- und PC-Spiel *Word Wonders* – Gewinner des Deutschen Computerspielpreises 2013 in der Kategorie Bestes Mobile Game. Ein sehr kreatives Team also, das derzeit beachtliche 13 offene Stellen anzubieten hat.

Bliebe aus dem Münchner Raum als Big Player noch **Ravensburger Digital**. 2009 als Tochtergesellschaft des weltweit bekannten Brettspiel-Hersteller aus der Taufe gehoben, setzt man in Pasing vieles von dem virtuell um, was auch offline Laune macht. Zu den Kassenschlagern der Oberbayern zählen *Das Verrückte Labyrinth*, die sogenannten Webpuzzles und das als bestes Kinderspiel 2012 prämierte *Wimmelburg*. Tipp für interessierte Quereinsteiger: Zurzeit suchen die Münchner händeringend nach fähigen Praktikanten und Werkstudenten!

Doch damit ist unsere Reise durch die deutsche App- und Browserspiel-Landschaft noch längst nicht beendet. Im Bamberg etwa findet man **Upjers**, ein sehr professionell agierendes Team hinter Browserspiel-Lieblingen wie *Wurzelimperium*, *Kapi Hospital* und *My Free Farm*. Des Weiteren verdient man seine Brötchen mit süchtig machender Puzzlekost für iOS und Android sowie der Vermarktung von Indie-Titeln – der Zungenbrecher *Bionic Battle Mutants* zum Beispiel, der aktuell in der Beta-Phase läuft.

Etwas nordwestlicher des Weißwurst-Äquators, genauer gesagt in Karlsruhe, will **Flaregames** der Welt zeigen, was sie auf dem Kasten haben. Und das mit Erfolg: Obwohl erst seit 2011 am Markt, brummt das Geschäft. Von Tower-Defense-Action in *Royal Revolt!* und dessen Nachfolger über Buchstaben-Knobeleien in *WordOn* bis hin zu Multiplayer-Strategie-Gefechten in *Throne Wars* – die Truppe versteht ihr Handwerk und hat nicht umsonst über zehn neue Stellen zu vergeben, um die Weltherrschaft voranzutreiben.

Und die Rheinländer? Sind in diesem Sektor natürlich ebenfalls vertreten. **Bright Future** aus Köln dürfte PC-Spielern vor allem durch die *Fußball Manager*-Reihe aus dem Hause EA bekannt sein, die letztes Jahr leider eingestellt wurde. Resultat: Man sucht sein Glück mittlerweile nicht mehr auf dem Platz, sondern auf der Schiene. Das Ende 2013 mit Travian Games veröffentlichte *Rail Nation* richtet sich an Fans von *Transport Tycoon* und Co., macht im Browser-Fenster mächtig Dampf und ist seit Anfang Juni auch in den USA auf Expansionskurs. Weiterhin voll und ganz auf das runde Leder



Fast wurde es vom schwarzen Bug-Loch verschlungen: Vor dem Update auf Version 2.0 plagten *X: Rebirth* von Egosoft eklatante Fehler, Steuerungsmacken und weitere Probleme.



Foto: Games Academy

Spezielle Schulen wie die Games Academy mit Sitz in Berlin und Frankfurt bieten verschiedene Berufsausbildungen an, die Interessenten gute Chancen eröffnen, Fuß in der Branche zu fassen.

konzentriert bleibt indes die **Online-Fußballmanager GmbH**, ebenso mit Sitz in der rheinischen Karnevalsmetropole. Unter dem Motto "… jeder Tag ist ein Spieltag!" kickt Fußball-Deutschland hier mit vollem Elan seit März 2003. Knapp 270.000 aktive Spieler kann das gleichnamige, in zahlreichen Sprachen lokalisierte Browserspiel vorweisen.

Einen guten Riecher für echte Publikumsmagneten hat außerdem **Wooga** aus Berlin. Über 250 Mitarbeiter aus über 40 Nationen zimmern hier an Free2Play-Facebook-, iOS- und Android-Zeitfressern wie *Jelly Splash*, *Diamond Dash*, *Pearl's Peril* und *Monster World*. 50 Millionen Spieler danken's den Hauptstädtern laut Firmenangaben Monat für Monat durch ihre aktive Teilnahme. Nebst zahlreichen Jobangeboten sehr sehenswert auf www.wooga.com: die Office Tour in Bildern.

Bliebe last but not least noch Riese **Gameforge**. Die Karlsruher Aktiengesellschaft beschäftigt rund 450 Mitarbeiter und kann schwindelerregende 450 Millionen registrierte Nutzer in über 75 Ländern vorweisen. Gaming-Zugpferde sind Client-basierte MMOs von international renommierten Entwicklern wie NCsoft (*Aion*), Webzen (*Metin 2*) oder Bluehole Studio Inc. (*Tera: Rising*) sowie einige Browser- und Mobil-Games. Wissenswert: Stand 9. Juli 2014 schreibt Gameforge insgesamt 14 Stellen auf der eigenen Webseite aus, wo Interessierte zudem wertvolle Tipp und einen „Meet us"-Kennlern-Kalender finden.

Die Start-ups und Indies

Start-ups und Indies im Games-Sektor gibt es in Deutschland zuhauf. Sie alle vorzustellen, würde den Rahmen dieses Reports zweifelsohne sprengen, weshalb wir uns an dieser Stelle lediglich auf ein paar ausgewählte konzentrieren.

Imponiert hat uns während unserer Recherche unter anderem das Engagement von **bumm game**, dem neuen Studio von Tommy Krappweis. Mit *Bernd das Brot und die Unmöglichen* erscheint am 12. September 2014 in Zusammenarbeit mit Chimera Entertainment aus München deren erstes Projekt – ein mit viel Wortwitz gespicktes Point&Click-Abenteuer aus der Feder von den Leuten, die auch die beliebte KIKA-TV-Serie in den letzten 14 Jahren vorangetrieben haben. Sie stopfen Miesepeter Bernd in ein hautenges, nicht atmungsaktives Superheldenkostüm und lassen ihn zusammen mit Stunt-Schaf Chili und Briegel dem Busch die Welt retten.

Mit großen Ambitionen gestartet ist auch *Unbended* von den Ex-*Sacred*-Machern, die derzeit in einer Art lockerem Einzelentwicklerverbund agieren. Manch einer kennt *Unbended* vielleicht noch als *Unsacred: Back Into The Ashes*. Rechtliche Bedenken im direkten Wettbewerb mit *Sacred 3* zwangen das Team jedoch zur Umbenennung. Finanzieren will man das Action-Rollenspiel-Wunderkind ausschließlich mit Spenden und via Crowfunding. Mitmachen kann jeder unter www.unbended.zone.

Aber auch **Mimimi Productions** aus München (*The Last Tinker*, *daWindci*), die **Black Pants Studios** aus Kassel (*Tiny and Big*), **Chasing Carrots** aus Stuttgart (*Pressure*, *Cosmonautica*) und **Studio Fizbin** aus Ludwigsburg (*The Inner World*) haben seit ihrem Bestehen Famoses geleistet und brüten allesamt an neuen Projekten. Besonders gespannt sein darf man auf das Erstlingswerk von **Envision Entertainment**, (ehemals **EA Phenomic**) aus Ingelheim. Laut CEO Dirk Ringe soll es ein Kracher aus dem Genre werden, welches das Team noch besser kennt als die eigene Westentasche: Online-Strategiespiele. Als Publisher tritt kein Geringerer als Ubisoft auf.

> „Unser Budget kommt vom polnischen Publisher CI Games, der an der polnischen Börse gelistet ist – das spricht Bände, wie wir von anderen, auch europäischen Ländern überholt werden."
>
> 
>
> Jan Klose, Kreativdirektor bei „Lords of the Fallen" von Deck 13, Frankfurt

Zwischenbilanz: Fördergelder sind Mangelware, Politik versteckt sich. Ohne auch nur im Ansatz einen Anspruch auf Vollständigkeit erheben zu wollen, zeigt unsere Bestandsaufnahme schon jetzt recht gut, wie breit gefächert und wachstumsorientiert der hiesige Markt strukturiert ist. Spricht man jedoch im Detail mit den Denkern und Lenkern einzelner Studios, tun sich zahlreiche Problemfelder auf, von denen sich alle Beteiligten wünschen, dass sie schleunigst beackert werden.

Heiß diskutiert wird dieser Tage zum Beispiel das Thema Fördergelder, genau gesagt die Ausrichtung des Deutschen Computerspielpreises, kurz DCP. In einem 15-seitigen Positionspapier fordert GAME, der Bundesverband der Computerspieleindustrie, zahlreiche tiefgreifende Veränderungen. Neben einer besseren Abgrenzung der Kategorien und mehr Transparenz bei Jury-Entscheidungen strebt man vor allem eine deutliche Annäherung der Preisgelder an die des deutschen Filmpreises an – hier fließen jährlich knapp drei Millionen Euro.

Branchenurgestein und *Mad TV*-Erfinder Ralph Stock – selbst mal Gewinner des DCP in der Kategorie Bestes Serious Game – begrüßt den Vormarsch im Interview, ist aber in erster Linie dankbar, dass es den Preis überhaupt gibt und dass er auch auf lokaler Ebene regelmäßig gefördert wird. „Wir sitzen ja mit **Serious Games Solution** in Potsdam. Da ist bekanntlich das Medienboard Berlin Brandenburg zuständig und die unterstützen uns schon gut", lobt Stock. Generell betrachtet sieht er die Gesamtlage in Deutschland aber zweischneidig. „Aus der Perspektive des Entwicklers muss ich ganz klar sagen, dass

Foto: gamescom

Die Gamescom-Messe in Köln unterstreicht die Wichtigkeit des Spiele-Standortes Deutschland. Hier eine Szene von der letztjährigen Podiumsdiskussion „Politik meets Gamer".



Spaß und Entspannung gehören zu einem guten Arbeitsklima, wie hier die Belegschaft der Goodgame Studios beim Public Viewing zeigt.

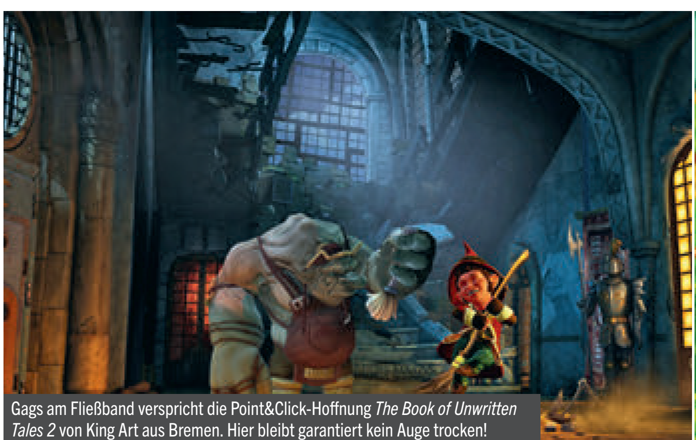
Muskulöser Axtkämpfer vor farblich erfrischender Kulisse: Der dritte Teil von *Sacred* reift diesmal bei Keen Games in Frankfurt heran und kommt schon am 1. August.

da andere Länder ganz andere Töpfe aufmachen. Wenn man sich etwa Kanada anguckt, stellt man fest, dass wir hierzulande fördermäßig wesentlich weniger üppig ausgestattet sind.“ Stock weiter: „Wenn man sich außerdem anguckt, was im Filmbereich, den Bildenden Künsten und auch im Theaterbereich in Deutschland bereitgestellt wird, man sich dann ansieht, welche (Förder-)Gelder im Spielebereich fließen und man beides gegenübergestellt mit der Bedeutung der unterschiedlichen Kulturträger für die Bevölkerung, dann wird ein eklatantes Missverhältnis deutlich. Spätestens bei dieser Überlegung habe ich das Gefühl, dass das ganze System nicht wirklich auf die aktuellen demografischen und kulturellen Entwicklungen eingestellt ist.“

Tommy Krappweis, Erfinder der Kultfigur „Bernd das Brot“ und mittlerweile ebenfalls sehr aktiv im Computerspiel-Sektor, sieht das ganz ähnlich: „Das ist ein Thema von immenser Wichtigkeit. Es ist ein Drama sondergleichen, dass es in Deutschland weder auf Basis der Bundesländer noch auf Basis des gesamten Landes eine Chance gibt, steuerlich Vergünstigungen anzubieten, wenn man internationale Pitches abgeben will. Wenn ich weltweit eine Produktion hätte, würde ich unter derzeitigen Umständen auch sagen: ‚Lasst uns nach Kanada gehen.‘ Das wiederum ist eine ganz klare Ansage an die Politik! Wer möchte, dass sich in Deutschland internationale Firmen mit Expansionsdrang – nicht nur bei Games, sondern auch bei Film und Fernsehen – ansiedeln, der muss denen doch etwas bieten. Das ist ein zentrales Thema, das man nicht oft genug unterstreichen, fettdrucken und rundherum mit ganz vielen kleinen und großen Pfeilen ausstatten kann.“

Noch kritischer äußert sich Jan Klose, Kreativdirektor bei *Lords of the Fallen*-Macher Deck 13 und Mitglied der Geschäftsführung. Auf die Frage, wie zufrieden man mit Deutschland als Entwicklerstandort ist, sprudelt es nur so aus ihm heraus: „Aktuell würde ich persönlich sagen, sind wir sehr weit weg von einem konkurrenzfähigen Standort. Sobald es um Themen wie Finanzierung, kulturelle Ereignisse oder die kulturelle Wahrnehmung geht, hinkt Deutschland anderen Ländern so weit hinterher, dass es schon wirklich peinlich ist für ein so hochentwickeltes Land. Meiner Meinung nach wird hier jetzt schon seit Jahrzehnten ein Industriezweig verkannt, den man entwickeln und aufbauen könnte und es nur in sehr geringem Maße tut. Ich freue mich sehr über alle Entwicklungen, die stattfinden. Wir haben ja auch mit Florian Stadlbauer jemanden, der in den Verbänden aktiv ist, aber es ist eine wirklich zähe und lange Arbeit, die wir da vor uns haben.“

Was also ist der goldene Mittelweg, um den Entwicklerstandort



Gags am Fließband verspricht die Point&Click-Hoffnung *The Book of Unwritten Tales 2* von King Art aus Bremen. Hier bleibt garantiert kein Auge trocken!



Die Sensation aus München: Der 3D-Plattformer *The Last Tinker: City of Colors* von Mimimi Productions kam so gut an, dass er mittlerweile von Sony für PS4 umgesetzt wird.

Deutschland auf Dauer wett- und zukunftsfähig zu machen? Für Stock ist die Sache klar. „Wir erfahren derzeit einen massiven Fachkräftemangel im Bereich der qualifizierten Computerspiel-Entwicklung. Die Schaffung und Verbesserung der Ausbildungsinfrastruktur hat somit oberste Priorität. Wir können einfach noch nicht den Grad an Organisation in der Ausbildungslandschaft vorweisen, wie dies in anderen Ländern der Fall ist. An dieser Stelle ist also ein enormer Hebel. Speziell an den Fachhochschulen und Universitäten werden die Bereiche Gamedesign und Coding bereits enorm gestärkt – aber in meinen Augen muss das noch viel weiter vorangetrieben werden.“

Jan Klose stimmt uneingeschränkt zu: „Es gibt inzwischen Ausbildungen, die auch langsam ihren Namen verdienen. Allerdings hält sich die Professionalisierung auf einem sehr branchenbezogenen Rahmen. Darüber hinaus muss viel mehr gemacht werden in Richtung kulturelle Akzeptanz. Die meisten Institutionen verkennen völlig, dass der durchschnittliche Computerspieler inzwischen kein kleiner Teenager mehr ist, sondern sich Games in der Mitte der Gesellschaft bewegen. Leute, die noch nie Spiele gespielt haben, scheinen oft nicht in der Lage zu sein, zu erfassen, was es bedeutet, sich in so einer virtuellen Welt mal zu versenken. Wohingegen Leute, die selbst gespielt haben, das ganz natürlich mitnehmen. Wenn diese Personen jetzt noch in die Politik eintreten, merken wir sehr bald, wie sich einige Sachen ändern werden. Dennoch: Wenn wir sehen, wie groß die Chancen in anderen Ländern sind, müssen wir uns weiterhin regelmäßig die Frage stellen, ob wir uns am richtigen Standort befinden.“

> „Digitale Spiele sind das Medium der Zukunft und werden das kulturelle Geschehen in den kommenden Jahren maßgeblich prägen. Eine Stärkung der heimischen Kreativbranche ist somit ein Muss.“



Martin Lorber, PR Director und Jugendschutzbeauftragter bei Electronic Arts, Köln

Crytek: Weckruf für die Branche?

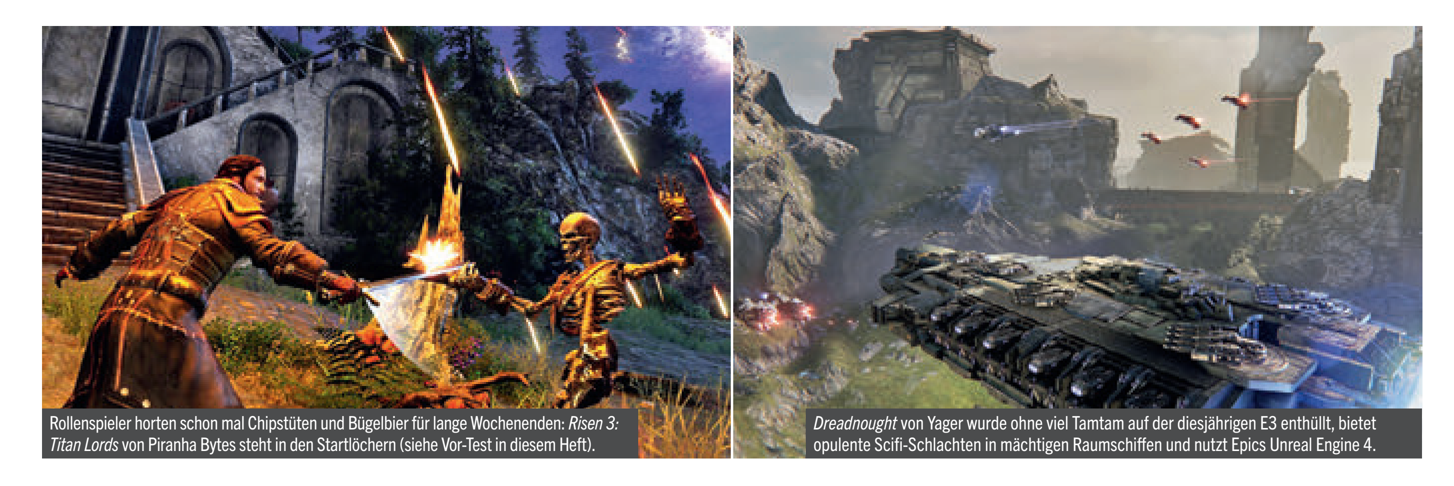
Und wie geht’s aus der Sicht von Klose, Stock und Co. mit Crytek weiter? Von allen Interviewpartnern möchte sich niemand anmaßen, aktuelle Gerüchte zu kommentieren. Im Gegenteil: Die Frankfurter genießen höchstes Ansehen bei den Befragten. Klose konkret: „Wir wissen, wie schwierig es ist, in der Spielebranche einen Laden in einer gewissen Größe einfach nur am Laufen zu halten. Was für hohe Gehälter man zahlen muss für qualifizierte Leute. Um diese Kosten zu decken, muss man unglaublich gute Verträge aushandeln, unglaublich viel Erfolg mit seinen Produkten haben und sobald da eine Reihe von Sachen hintereinander mal nicht ganz so funktioniert, wie man es sich vorstellt, kann man sofort in sehr, sehr große Schwierigkeiten geraten.“ Und Klose fügt hinzu: „Das gilt nicht nur für Crytek, sondern ist ein generelles Problem in diesem Sektor.“ So gesehen hat die eingangs skizzierte Crytek-Krise also auch etwas Positives. Denn sie ist als Weckruf für eine ganze Branche zu begreifen, deren hunderte kreative Teams uns durch zukünftig mehr Weitblick in Politik, Wirtschaft und Gesellschaft hoffentlich noch lange im eigenen Land erhalten bleiben!

Ausblick

Was also muss passieren, damit Gaming „Made in Germany“ dauerhaft eine Zukunft hat? Zusammenfassend lassen sich die Stellschrauben auf drei zentrale Punkte herunter brechen: bessere Aus- und Fortbildungsmöglichkeiten für alle Berufe in und um die Games-Branche, mehr finanzielle Förderung für Entwickler und solche die es werden wollen (z. B. in Form von steuerlichen Vergünstigungen oder günstigen Darlehen) sowie eine Intensivierung des gesellschaftlichen Diskurses zur Gesamtthematik „Computerspiele“.

Dass zahlreiche Parteien, Institutionen, Verbände, Unternehmen und motivierte Einzelpersonen genau diese Themen immer intensiver diskutieren und Erkenntnisse medienwirksam aufbereiten, macht Hoffnung. Auf der Webseite des Bayerischen Wirtschaftsministeriums zum Beispiel gibt es endlich eine einige Subseite zum Thema „Computerspielförderung“. Aber auch regelmäßig stattfindende Veranstaltungen wie der Gamecity Treff in Hamburg, Gameplaces in Fankfurt, Quo Vadis in Berlin, die Lange Nacht der Computerspiele an der HTWK Leipzig, das GameCamp in München oder die im Rahmen der Gamescom in Köln ausgerichtete GDC Europe sind allesamt Schritte in die richtige Richtung – um nur einige zu nennen. Nicht zu vergessen eine Vielzahl an E-Sport-Events und spannende Einzelveranstaltungen wie die erst kürzlich an der Games Academy abgehaltenen Kalypso Dev Days.

Apropos Games Acamedy: Die tourt seit April 2014 mit dem Schnupperkurs „Game Development“ durch neun deutsche Städte. Anknüpfpunkte, seine Talente unter Beweis zu stellen bzw. motivierte Mitarbeiter zu finden, gibt es also zur Genüge. Darüber hinaus sollten sich hierzulande agierende Entwickler und Publisher – allen genannten Baustellen zum Trotz – auch immer wieder die besonderen Stärken des Standorts Deutschland ins Gedächtnis rufen. Ausgezeichnete Infrastruktur, gute gesamtwirtschaftliche Rahmenbedingungen sowie Millionen begeisterter, kaufkräftiger Gamer, von denen viele seit jeher ein Faible für die Eigenheiten von Games „Made in Germany“ hegen. In diesem Sinne: Auf zum nächsten Weltmeister-Titel! ❑



Rollenspieler horten schon mal Chipstüten und Bügelbier für lange Wochenenden: *Risen 3: Titan Lords* von Piranha Bytes steht in den Startlöchern (siehe Vor-Test in diesem Heft).

Dreadnought von Yager wurde ohne viel Tamtam auf der diesjährigen E3 enthüllt, bietet opulente Scifi-Schlachten in mächtigen Raumschiffen und nutzt Epics Unreal Engine 4.



VIDEO GAMES LIVE

EVENT-INFOS

Wann:
Samstag, 15. November 2014, 19.30 Uhr

Wo:
Liederhalle Stuttgart, Hegel-Saal

Ticket-Preise:
€ 44 /€ 52 /€ 60 /€ 66 /€ 72 /€ 78

Infos + Kartenkauf:
www.stuttgartkonzert.de/veranstaltungen/Video_Games_Live-652.html

VIDEO GAMES LIVE

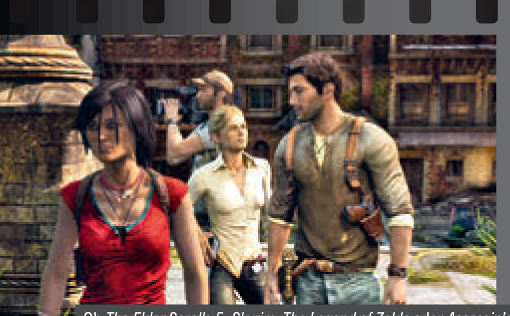
Bühne frei für Spiele-Soundtracks

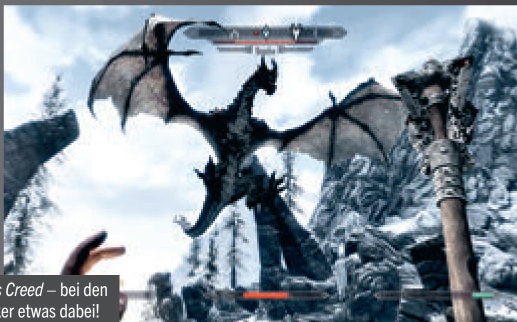
Video Games Live, das einzigartige Konzert-Erlebnis rund um die Welt der Videospiele, kommt erstmals auch nach Deutschland!

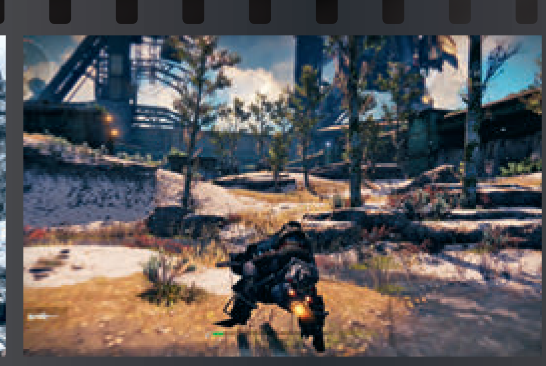
Manchmal sind sie laut und bombastisch, manchmal ruhig und kaum vernehmbar. Manchmal verursachen sie bei uns Herzrasen, manchmal bekommen wir gar nicht richtig mit, dass wir sie gerade hören. Die Rede ist von Videospiele-Soundtracks. Allen gemein ist, dass sie Spiele seit den frühesten Anfangstagen auf mindestens ebenso starke Art und Weise prägen wie die Grafik. Video Games Live, das Konzert-Ereignis für Spieler sowie Fans toller Musik, widmet sich voll und ganz der Geschichte ebendieser Spiele-Soundtracks – und kommt nun in Kooperation mit Computec Media am 15. November 2014 erstmals auch nach Deutschland.

Interaktives Konzert-Ereignis

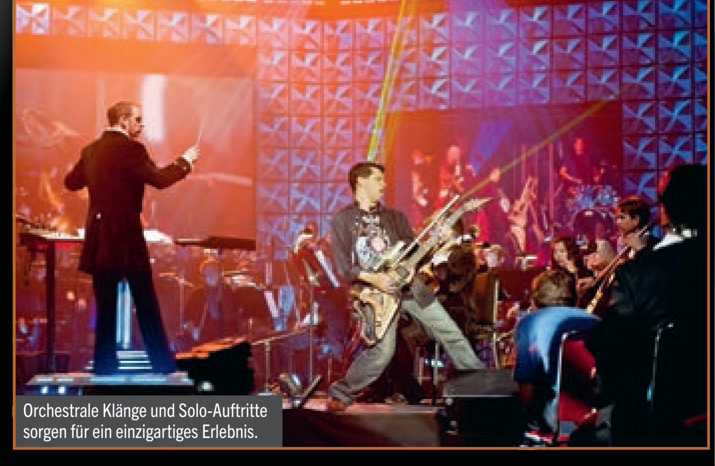
2005 wurde das ungewöhnliche Projekt in Los Angeles erstmals veranstaltet und fand sowohl bei den Zuschauern als auch bei der Fachpresse großen Anklang. Von hier aus setzte es seinen Siegeszug durch die Welt fort. Im Laufe der Jahre betitelte es etwa die *New York Times* als „bezaubernd" und „bombastisch", die *London Times* empfand es als „ergreifend" und *USA Today* sprach von einer „wunderbaren Aufführung". Das Erfolgsrezept von Video Games LIVE ist die Liebe zum Medium, welche jedes einzelne Konzert prägt. Neben Musik aus modernen Spielen wie *The Elder Scrolls 5: Skyrim*, der *Uncharted*-Reihe oder *Bioshock* werden auch Stücke aus Klassikern wie *Tetris* oder *Asteroids* zum Besten gegeben. Neben einem Orchester stehen stets auch

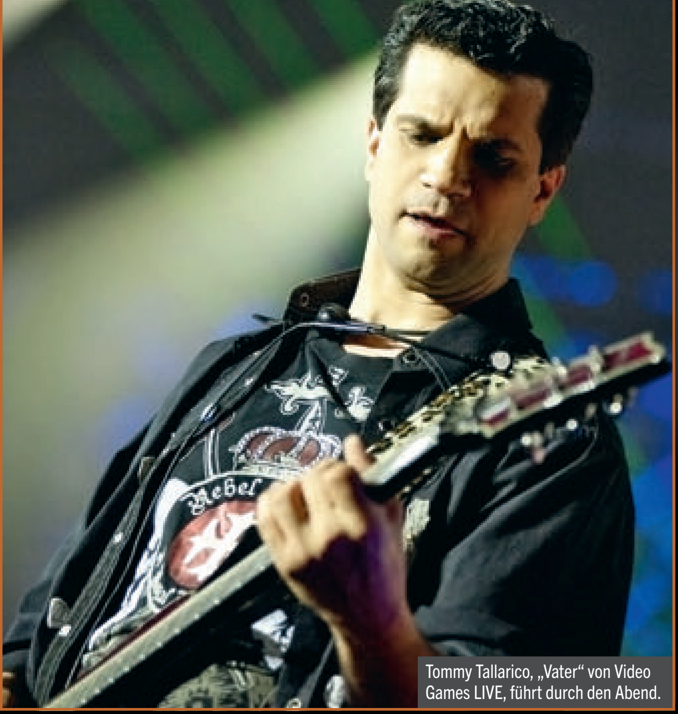






Ob *The Elder Scrolls 5: Skyrim*, *The Legend of Zelda* oder *Assassin's Creed* – bei den zahlreichen Musikstücken bei Video Games LIVE ist für jeden Zocker etwas dabei!


Orchestrale Klänge und Solo-Auftritte sorgen für ein einzigartiges Erlebnis.


Tommy Tallarico, „Vater“ von Video Games LIVE, führt durch den Abend.

Solo-Performer auf der Bühne und sorgen somit für eine einzigartige Mischung aus verschiedenen Musik-Genres und Stilrichtungen. Von elektronischen Klängen über rockige Interpretationen bis hin zu klassischen Stücken ist alles dabei! Zusätzlich werden auf einem Bildschirm stets jene Titel eingeblendet, aus denen gerade Musik gespielt wird. Die Konzertbesucher werden zudem interaktiv in das Geschehen eingebunden, wenn sie, untermalt von der Musik auf der Bühne, ihr Spiele-Talent in verschiedenen Titeln live auf der Bühne beweisen dürfen. Eine beeindruckende Licht-Show rundet das multimediale Erlebnis ab.

Abrocken mit Guitar Hero

Bei dem kreativen Kopf hinter Video Games Live handelt es sich um Tommy Tallarico, seines Zeichens begnadeter Musiker und begeisterter Videospieler. Tallarico höchstpersönlich führt bei der Deutschland-Premiere des Konzert-Ereignisses durch den Abend und wird auch selbst musikalisch tätig sein. Zusammen mit dem Komponisten Jack Wall stellte er 2005 die erste Aufführung von Video Games Live auf die Beine. Zu dem von ihm erdachten Konzept gehören auch Elemente abseits der Bühne. So wird es Besuchern möglich sein, in einem *Guitar Hero*-Wettbewerb sowohl ihr Spiele- als auch ihr musikalisches Talent zu testen und in der Game Lounge in entspannter Atmosphäre verschiedensten Klängen aus über dreißig Jahren Videospiele-Geschichte zu lauschen.

Noch heute Tickets sichern

Wer neugierig geworden ist, geht noch heute auf www.stuttgartkonzert.de/veranstaltungen/Video_Games_Live-652.html und sichert sich Karten für Video Games Live. Übrigens: Leser von PC Games und weiterer Computec-Magazine erhalten beim Online-Ticket-Kauf ein exklusives Goodie – mehr dazu im Extra-Kasten. Wir freuen uns darauf, euch am 15. November in Stuttgart begrüßen zu dürfen. Am 31. März 2015 geht's dann in München weiter! ❑

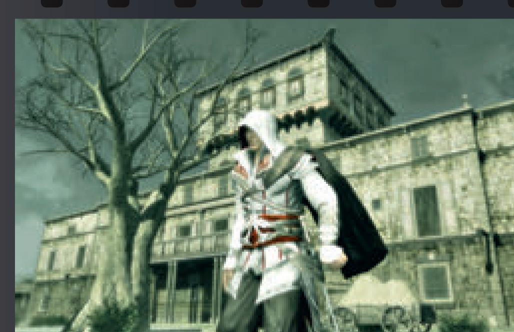
ONLINE TICKETS BESTELLEN UND EINEN KOSTENLOSEN DOWNLOAD SICHERN

Die Leser unserer Magazine bekommen mehr fürs Geld!
Ihr seid Leser von buffed, Games Aktuell, Games and More, N-ZONE, PC Games, PC Games Hardware, PC Games MMORE, SFT, Play4, PlayBlu, Widescreen, X3 oder XBG Games? Dann lohnt sich der Besuch von Video Games LIVE für euch gleich doppelt! Die Computec Media GmbH als Medienpartner schenkt jedem Besucher, der sein Ticket online über die offizielle Homepage bucht, ein exklusives Goodie. Hierbei handelt es sich um einen Download-Code, mit dem ihr euch einen hochwertigen Videogame-Soundtrack sichern könnt. Alle Infos zum Ticketkauf samt der verschiedenen Preisklassen sowie zum Event selbst findet ihr unter www.stuttgartkonzert.de/veranstaltungen/Video_Games_Live-652.html.









AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Im Spiel ist der Matsch euer größter Feind. Je nach Gewicht sinken die Fahrzeuge unterschiedlich tief ein.

Die Faszination Schlamm

Von: Marc Brehme

Die Offroad-Truck-Simulation *Spintires* in den Steam-Charts führt zu einem schlammigen Selbstversuch.

Heute ist es so weit. Ich überwinde meinen inneren Schweinehund. Schon wieder. Nachdem ich mich vor einigen Wochen bereits vorsichtig mit dem *Goat Simulator* angefreundet hatte, fand ich das Spiel ohne Spiel am Ende sogar ziemlich cool und witzig. Es hat echt Laune gemacht, mit der verrückten Ziege zu experimentieren und das, obwohl das praktisch der einzige Spielinhalt war. Und auch an *Feuerwehr 2014: Die Simulation* habe ich etwas Gefallen gefunden. Heute gebe ich einer anderen Simulation eine Chance. Einer für echte Kerle, die gern PS-Monster fahren und Winterreifen als Gehhilfe für weibliche Kraftfahrer im Winter betrachten. Bei *Spintires* soll die schwer motorisierte Post abgehen. Im Schlamm. Mit genialer Physik und so. Ich bin gespannt …

Nach dem Start des Offroad-Truck-Simulators befinde ich mich direkt in der Nähe einer Garage, vor der zwei Fahrzeuge stehen. Also rein in den Jeep und los geht's. Aber was genau tun? Wo Gas und Bremse sind, dazu ein fachliches Sätzchen zu Differenzialsperre und Allrad-Antrieb – all das verrät die Hilfe noch, aber eben auch nicht mehr. Kein Wort dazu, was ich tun muss und wie ich nun loslege. Also gut, dann schauen wir mal …

Ich starte den Motor und mein Jeep schiebt sich langsam in Richtung Straße mit augenscheinlich trockenem und festem Boden. Ich geb Gas, ich will Spaß …!

Ähm… ja. Das war wohl nichts. Keine zehn Meter weiter versinkt mein Gefährt im Schlamm. Dicker Matsch wickelt sich um die Räder – und bleibt daran kleben. Gerade optisch macht das einen tollen Eindruck, keine Frage. Allerdings wird nun auch das Vorankommen zäh wie Honig. Ich experimentiere mit Allrad- und Differenzialsperre und versuche, weiter vorwärtszukommen. Erfolglos. Ich stecke fest. Was nun? Nach einigem Herumprobie-


Euer Job in *Spintires* ist es, Holzstämme mit eurem Laster von A nach B zu transportieren.



An Garagen lassen sich Fahrzeuge unter anderem reparieren und mit Anbauteilen bzw. Anhängern ausrüsten.

ren merke ich, dass man sich in solchen Fällen zur Garage zurückversetzen lassen kann. Gesagt, getan. Beim nächsten Versuch tuckere ich am Rand der Strecke so weit es geht. Es geht aber nicht weit, denn dann muss ich doch irgendwie die Hauptstraße überqueren. Die sieht hier recht trocken aus, doch – oh Wunder – wieder versinke ich in klebrigem Morast und quäle mich zentimeterweise vorwärts. Die Minuten verstreichen und mein Fahrzeug kriecht über den Bildschirm, als hätte man Sonic eine dreifache Dosis Valium verabreicht. Gähn … und das soll Spaß machen? Ernsthaft?

Oha, eine Tankstelle! Vielleicht kann ich da etwas machen? Die Spannung steigt … Nach dem Anhalten im richtigen Viereck wird mein Tank automatisch aufgefüllt. Wie? Und das war's jetzt schon? Mehr gibt's hier nicht zu tun? An den Garagen kann man ja wenigstens noch Reifen wechseln, Fahrzeuge reparieren, ebenfalls auftanken und sie auch – je nach Fahrzeug – mit diversen Anhängern ausstatten. Aber hier an der Offroad-ARAL, da werde ich nur automatisch betankt? Nach zwei Sekunden Abwechslung zum stoischen Voranquälen im Matsch ist das zweite „Feature" auch schon wieder vorbei. Tolle Wurst.

Wo sind die Missionen?

Ja, was zum Geier muss ich denn nun überhaupt in *Spintires* tun? In der Beschreibung des Spiels ist etwas von Transportmissionen, Ladekränen und Seilwinden zu lesen. Mittlerweile dämmert mir anhand der Hinweise auf der Karte und einem Holzlagerplatz, dass ich die Baumstämme offenbar transportieren muss. Mit einem Jeep wird das natürlich nichts, da muss schon eine größere Kiste her. Prima, dass mir das auch einmal jemand so direkt sagt. Ein Tutorial wäre schön gewesen, aber das haben sich die russischen Entwickler gespart.

Also los geht's: Anderes Auto auswählen, sich wieder durch die fast eine Stunde lange, mit Trial & Error von der Garage durch die gefühlt zu 90 % mit Schlamm und Sand gefüllte Map hin zum Holzlager quälen und endlich Holz aufladen. Auch das geschieht automatisch. Ich wähle aus, ob ich kurze, mittlere oder lange Stämme laden will und nach einem Mausklick landen diese – perfekt angeordnet – auf meiner Ladefläche. Anspruchsvoller ist die manuelle Beladung, wenn man mit einem Laster mit Greifarm anrückt. Ich darf einen Ladekran bedienen … cool!

Doch auch hier hakt vor allem eines: die Steuerung. Ich darf die Kamera nicht verstellen wie ich möchte und sehe daher so viel wie ein Bankräuber, der vergessen hat, Augenschlitze in seine Strumpfmaske zu schneiden. Das Aufnehmen und Verladen der Baumstämme wirkt daher so, als würde man in einem Jahrmarktautomaten versuchen, den schönsten Teddy herauszuangeln. Abrutschen, Greifversuch, abrutschen. Greifen, hochheben, verkanten, abrutschen, runterfallen. Fang doch noch einmal von vorn an! Wie viel Stämme waren es noch? Ich schwöre mir, nächstes Mal die Funktion des automatischen Beladens zu nutzen. Sie rettet mich vor dem Herzinfarkt. Und den Tisch vor weiteren Bissspuren.

Zieh! Mich! Raus!

Das hält aber nicht lange vor, denn kaum losgefahren, stecke ich mit der Karre schon wieder fast fest. Nach einigen noch kaltblütig logisch entschiedenen Steuerungsversuchen spiele ich schließlich verzweifelt Beethovens „Für Elise" auf den Tasten für Gas, Bremse und Allrad. Tja, Pech gehabt. Die Karre steckt richtig fest. Was nun?

Im Mehrspielermodus könnt ihr Glück haben und auf Hilfe von anderen Mitspielern hoffen, die euch mit ihrer Winde aus dem Matsch ziehen. Beim Solospiel könnt ihr die Winde selbst einsetzen und euch so selbst befreien – durch eine eingegangene Bindung der Winde mit einem Baum. Das klappt vielleicht mit einem Jeep; ein tonnenschweres Spezialfahrzeug bekommt ihr so aber nicht frei. Hier hilft euch nur ein anderes PS-starkes Stahlkoloss wie etwa das E-7310, das sich dann den Weg zu eurem havarierten anderen Vehikel macht. Die Kiste kann sich selbst mit Stützen sichern und dann das feststeckende Fahrzeug mit der Winde heraushieven.

Auf dem Weg mit dem Hilfsvehikel zur Unglücksstelle habe ich es doch tatsächlich einmal geschafft, ein Stück zu fahren, ohne damit auch noch stecken zu bleiben. Hossa, ich sollte gleich noch einen

AUSZUG AUS DEM FUHRPARK

In *Spintires* gibt es sieben Fahrzeuge. Darunter ein Tanklaster und ein Kranwagen, mit dem ihr havarierte Fahrzeuge sogar aus Flüssen oder Matschgräben hebt.



MAZ-537 Der Greifarm des Panzertransporters dient nicht nur zum Holztransport, sondern kann Fahrzeuge bei Schieflage auch stabilisieren oder aufrichten.



MAZ-543 Das Gefährt mit den acht Rädern kann hinten Stützen ausfahren und erlangte bei der irakischen Armee als Träger für Scud-Raketen traurige Bekanntheit.



UAZ-469 Der Jeep ist klein, leicht und wendig und das beste Erkundungsfahrzeug in *Spintires*. Allerdings sinkt auch er wegen schmaler Reifen schnell ein.



Kamaz-54112 Dieser Lkw ist nur bedingt geländetauglich, kann durch verschiedene Aufsätze aber vielseitig eingesetzt werden, zum Beispiel als Tanklaster.


Für diesen Holzlaster (hinten) geht in stockfinsterer Nacht nichts mehr; er muss freigeschleppt werden.


Auch Wasser in jeder Form ist für euren Truck gefährlich. Furten sind oft tiefer, als sie aussehen.

Lottoschein ausfüllen! Nun decke ich ein neues Gebiet auf, indem ich nah genug an die kleinen schwarzen Wirbelstürme heranfahre, die sich im Zentrum der auf der Karte schwarz eingefärbten Teile befinden. Es lohnt sich also, etwa mit dem Jeep auch mal landeinwärts zu fahren, um neue Areale zu erforschen. Erst recht, weil dort auch andere Fahrzeuge stehen können.

Versuch macht kluch

Okay, nächster Versuch, anderer Weg. Noch immer muss ich meine Stämme wegschaffen, noch immer erwartet mich unwirtliches Gelände. Diesmal versuche ich mich da durchzumogeln, indem ich mich auf den Rand der Piste rette; leider etwas zu unvorsichtig. Ich habe große Steine überfahren und nun neigt sich die ganze Chose bedrohlich zur Seite. Ich halte den Atem an. Vooorsicht … nur ein ganz klein wenig Gas … Argh, neiiiin!

Wie in Zeitlupe neigt sich meine tonnenschwere Kiste und … kippt um. „So eine Sch…ande!“, rufe ich genervt aus. Und schimpfe auf den Schlamm. Der ist euer größter Feind in *Spintires*. Und das Schlimme: Er ist wirklich überall. An den Rädern, an den Stämmen und irgendwie auf jeder verdammten Straße, die sich durch die unwirtlichen russischen Wälder schlängelt. Nirgendwo ist man sicher. Ich finde das nicht nur nervig, sondern auch unfair. Denn so richtig erkenne ich nie, welcher Untergrund einen erwartet und wo man vielleicht überhaupt noch langfahren kann, ohne minutenlang die Controllerbuttons zu vergewaltigen, um gefühlte zwei Meter vorwärtszukommen.

Die Entdeckung der Langsamkeit

Überhaupt tuckern die Fahrzeuge in *Spintires* so langsam durch die Lande, als würden sie allesamt von Miss Daisys Chauffeur gesteuert. Ja, ich weiß: Ein Vierzigtonner ist kein Formel-1-Flitzer. Aber dass ein Jeep genauso lahm vorankommt wie ein vollbeladener Holztransporter … ich kann's nicht verstehen, sorry. Und ja, ich weiß, dass es mehrere Gänge gibt. Einzig die Karten geben es kaum her, auch mal einen Zahn zuzulegen, da es kaum Strecken gibt, bei denen man auch mit einem kleineren Gefährt wie dem Jeep überhaupt einmal Gas geben kann, um in die Verlegenheit eines Gangwechsels zu kommen. Eine Abwechslung, die dem Spiel als Kontrast zum „Ich steuere einen dicken Brummer zentimetergenau durch eine Wasserfurt“ gut zu Gesicht gestanden hätte. Zumindest wenn man eine Spielerschaft abseits der harten Kernzielgruppe nicht ganz abschrecken möchte.

Zwischen Liebe und Hass

Spintires ist ein Spiel, das Simulationsfans angesichts der realistischen Physik und Details wie Spritverbrauch und optional einer manuellen Gangschaltung sicher Tränen der Freude in die Augen treibt – bei mir waren es hingegen Tränen der Trauer. Trauer um die Zeit, die ich für dieses Spiel geopfert habe. Gefühlt alle zehn Meter steckte ich fest – und wurschtelte dann minutenlang mit Differenzialsperre, Allrad und Winde herum, um mich zu befreien – um fünf Meter weiter wieder festzustecken? Nein, das macht mir wirklich keinen Spaß, sorry.

Aber sehr vielen anderen Spielern hingegen taugt *Spintires* sehr gut. Der Titel ist seit der Veröffentlichung an der Spitze der Steam-Charts und der Großteil der Käufer zeigt sich begeistert. Ich bin keiner von ihnen und werde es nach diesem Ausflug in die matschige Welt der Langholzlaster auch nicht mehr werden.

Für mich ist *Spintires* zu wenig Spiel. Es wirkt auf mich noch immer als das, was es ursprünglich sein sollte: die Tech-Demo einer Physiksimulation mit Schlamm und Matsch. Richtig schöner Schlamm, unbestritten. Aber auch viel zu viel Schlamm in meinen Augen. Für meine Begriffe ist der Entwickler mit diesem Feature weit über das Ziel hinausgeschossen.

Sicher, die anderen Gefahren wie Felsbrocken und Flüsse, die es ebenfalls zu durchqueren gilt, schaffen spielerische Abwechslung, aber das reicht mir als Gelegenheitssimulator-Spieler bei Weitem nicht, um mich zu begeistern. Für alle anderen gilt: tanken, Motor starten, lostuckern. Die Schlammschlacht ist eröffnet! ❑

„*Spintires* hat definitiv Potenzial. Der schlammige Weg ist das Ziel.“

Olaf Szymanski*



Ich kam, steckte fest und siegte … nachdem ich die Funktion von Differenzialsperre und Allradantrieb begriffen hatte. Um die Offroad-Romantik in *Spintires* zu spüren, muss man schon ein Faible für dreckige Fahrzeuge, Waldpfade und Schlamm haben. Der durchschnittliche Spieler wird aufgrund mangelnder Spielziele und Mankos in Sachen Steuerung und Kamera öfters den Wald vor lauter Bäumen nicht sehen. Für mich persönlich steckt in der aktuellen Spielfassung von *Spintires* unterm Strich mehr Potenzial für zukünftige Spielbarkeit als tatsächlicher Spielspaß. Das grundsätzliche Gameplay um den korrekt simulierten Schlamm funktioniert jedoch gut genug und mit Tag-und-Nacht-Wechsel und detailliert modellierten Fahrzeugen liefert *Spintires* Bilder auf den Bildschirm, die das Herz des uralischen Waldarbeiters in mir pochen lassen. Mein Berufsfeld gänzlich wechseln würde ich dennoch nicht, denn dafür ist *Spintires* spielerisch noch nicht weit genug von der einstigen Technik-Demo entfernt.

EINDRUCK **GUT**

* Olaf Szymanski ist Redakteur und Videoredakteur für pcgames.de.

„Russische Armeelaster, Bäume und Schlamm sind wohl nicht mein Ding.“

Marc Brehme



An keinem Punkt hat mir *Spintires* wirklich Spaß gemacht. Ich habe lange kein Spiel mit so repetitivem Gameplay gesehen, das auch noch dazu das zentrale Element ist. Sicher, der Kampf gegen die Natur mit all ihren Widrigkeiten, ihr mit eurem PS-starken Metallkolossen zu trotzen ... das klingt grundsätzlich spannend und so als könne es in der Tat Spaß machen. Und Tausende begeisterter Käufer können nicht irren. Ich für meinen Teil erkläre hingegen das Experiment „Marc Brehme suhlt sich im Schlamm und sucht den Spielspaß“ offiziell für gescheitert. Während beinharte Simulationsfans angesichts der Herausforderungen mit *Spintires* aber möglicherweise sogar glücklicher werden als ich mit einem millionenschweren Lottogewinn, kann ich persönlich nur sagen: geniale Physik und schicker Schlamm hin oder her. Eintönige Transportaufgaben, hakelige Kamera, verbesserungswürdige Steuerung und Tonnen von Matsch killten meinen Spielspaß nicht, sie erstickten ihn bereits im Keim.

EINDRUCK **SCHWACH**

Vor 10 Jahren

August 2004

Von: Peter Bathge

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben.

▶ Das Cover nennt *Brothers in Arms* das neue Spiel „vom *Halo*-Team". Dabei ist Bungie der *Halo*-Entwickler, Gearbox übernahm lediglich die PC-Umsetzung.

Invasion der Kriegsspiele

50 Jahre D-Day



Die *Brothers in Arms*-Truppe posiert im für damalige Verhältnisse verblüffend realistischen französischen Hinterland. Oben: Schwarz-Weiß-Fotografien illustrierten den historischen Teil unserer damaligen Titelgeschichte.

2004 erreichte die Anzahl der PC-Spiele mit dem Hintergrund Zweiter Weltkrieg ihren vorläufigen Höhepunkt. PC Games trug dem mit einer 18 Seiten langen Titelgeschichte Rechnung. Thema: der D-Day. Die Invasion der von Nazi-Deutschland besetzten Normandie jährte sich 2004 nämlich zum 50. Mal. Gefeiert wurde mit gleich drei thematisch verwandten Spielen: Gearbox' Taktik-Shooter *Brothers in Arms*, dem heute nahezu vergessenen, aber immerhin passend benannten Echtzeitstratege-Spiel *D-Day* und dem an *Commandos* angelehnten Taktik-Geheimtipp *Soldiers: Heroes of World War 2*. Thomas Weiß, Christian Sauerteig und Christoph Holowaty berichteten von ihren Anspieleindrücken und legten dabei den Fokus auf die Umsetzung von Operation Overlord: Wie intensiv kommt der Sturm auf Omaha Beach rüber? Wie detailverliebt sind die Städtchen Sainte-Mère-Église und Carentan nachgebaut, in deren Umfeld vor Beginn der Invasion Tausende alliierte Fallschirmspringer landeten? Doch unsere Redakteure beschränkten sich nicht nur auf die virtuellen Aspekte dieses so wichtigen Kriegsereignisses (der D-Day markiert den Anfang vom Ende des Dritten Reiches). Zu Beginn des Artikels rekapitulierten sie die blutigen Ereignisse des 6. Juni 1944 (es starben über 10.000 deutsche und alliierte Soldaten) mit der gebührenden Ernsthaftigkeit in einem vier Seiten langen Blick in die Vergangenheit, inklusive historischer Fotografien.

Genre-Startseiten, adieu!

Die letzte Ausgabe vor dem großen Redesign

Weil bestimmte Genres zunehmend vom Aussterben bedroht sind, entscheidet sich die PC Games dazu, die Genre-Startseiten Strategie, Action, Abenteuer und Sport ab der kommenden Ausgabe endgültig einzumotten. Die dort aufgeführten Nachbesprechungen von Spielen per Leser-Feedback haben aber nicht ihren letzten Auftritt, sondern finden ab Heft 09/2004 in je einem großen separaten Artikel statt. Mit dabei: Die seit 05/2002 für PC Games charakteristischen Startseiten-Illustrationen, in der Redaktion liebevoll „Maulwürfe“ genannt.



Illustrator David Pierce bebilderte für uns unzählige Spiele mit seinen eigenwilligen schwarzen Zwergen, hier *Hitman: Contracts*.

Schräge Schnappschüsse

Die Fotos des Monats



Videomann Dominik Schmidt posierte für einen Ebay-Artikel (Motto: „Es geht auch billig!“)



Söldner von Entwickler Udet Schaffrath (links) floppte im Test aufgrund zahlloser Bugs.

Dirk Gooding behauptet bis heute steif und fest, dass sein Besuch im Playboy Mansion am Rande der E3 rein geschäftliche Gründe hatte.

Eiswüsten und Tropeninseln

Im Test: *Spellforce*-Add-on, *Joint Ops*

Alltagssexismus gab es bereits vor zehn Jahren: Warum die Verpackung des *Spellforce*-Add-ons *Breath of Winter* unbedingt von einer halbnackten Elfe im verschneiten, mutmaßlich eiskalten Gebirge geziert werden musste, verstehen wir bis heute nicht. Denn das Spiel hatte solch Effekthascherei überhaupt nicht nötig, brachte es doch prima designten Missionsnachschub für Fans der Strategie-Rollenspiel-Mischung und sogar einen Koop-Modus mit. Dafür gab es verdiente 89 Spielspaßpunkte. Wertungstechnisch knapp dahinter (85) platzierte sich *Joint Operations*, das Online-Gefechte im Südpazifik zum Thema hatte. Der Mehrspieler-Shooter beeindruckte besonders durch absurd große Massenschlachten mit bis zu 150 Spielern, konnte sich langfristig aber nicht gegen die hauseigene Konkurrenz, EAs *Battlefield*-Serie, durchsetzen.



Joint Operations bot ein modernes Waffenarsenal, gepanzerte Fahrzeuge, Hubschrauber und sogar Hovercrafts.

Zweifelhafte Voraussagen

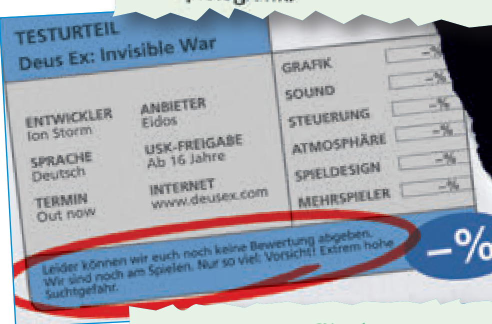
Der Beweis: Bei PC Games arbeiten keine Hellseher!

Die E3 im Monat zuvor und die dortige Auswahl an optischen Leckerbissen (Wir reden von Spielen wie *Halfe-Life 2* und *Doom 3*, nicht von Dirks Playboy-Häschen!) hatte Redakteur Christoph Holowaty wohl schwer beeindruckt. Er war sich sicher: Der Fotorealismus in Spielen ist nur noch eine Frage der Zeit. Zehn Jahre später ist jedoch selbst die Unreal Engine 4 immer noch ein gutes Stück von diesem Ideal entfernt. Daneben lag PC Games auch mit dem Gerücht, ausgerechnet John Woo würde einen *Rainbow Six*-Film drehen. Zum Glück hat sich das nie bewahrheitet. Dafür gab's eine *Doom*-Verfilmung, die sich niemand gewünscht hat. Für Diskussionsstoff sorgte auch eine Anzeige zu *Deus Ex: Invisible War,* die den Wertungskasten eines Testartikels imitierte und dem Spiel eine „extrem hohe Suchtgefahr“ attestierte. Tatsächlich war *Invisible War* gerade bei den Fans des Vorgängers umstritten. Ein finanzieller Erfolg wurde das zweite *Deus Ex* dennoch.



MEINUNG
CHRISTOPH HOLOWATY

Animierte Spielwelten statt statischer Fotorealismus ist die Zukunft der Spielegrafik.



TESTURTEIL
Deus Ex: Invisible War

ENTWICKLER Ion Storm	ANBIETER Eidos	GRAFIK -%
SPRACHE Deutsch	USK-FREIGABE Ab 16 Jahre	SOUND -%
TERMIN Out now	INTERNET www.deusex.com	STEUERUNG -%
		ATMOSPHÄRE -%
		SPIELDESIGN -%
		MEHRSPIELER -%

Leider können wir euch noch keine Bewertung abgeben. Wir sind noch am Spielen. Nur so viel: Vorsicht! Extrem hohe Suchtgefahr.

–%

John Woo verfilmt Rainbow Six

Das Hollywood-Studio Paramount verpflichtete John Woo (Paycheck, Im Körper des Feindes) für die Verfilmung von Tom Clancy's Rainbow Six. Details über die Besetzung oder einen möglichen Starttermin sind noch nicht bekannt.

MEISTERWERKE

Doom

Von: Matti Sandqvist

Und es hat *Doom* gemacht! Wie ein brutaler Ego-Shooter die Spielelandschaft revolutionierte.



Ich mache *Doom* dafür verantwortlich", sagt einer, der es wissen muss. Ron Gilbert hält den für damalige Verhältnisse sehr brutalen 3D-Shooter nicht nur für einen der größten Meilensteine der Videospielgeschichte, sondern zählt den Titel auch als einen der wichtigsten Gründe dafür auf, dass die Glanzzeit der Adventures sich nach dem 10. Dezember 1993 ihrem Ende zuneigte. „Als *Doom* veröffentlicht wurde, waren Spiele deutlich langsamer und die Leute waren mehr an Titeln interessiert, bei denen sie nachdenken und Strategien anwenden müssen. Und dann kam *Doom*. Es war intuitiv, schnell, man schoss auf Sachen und Innereien flogen überall durch die Gegend. Und es hat einfach die Denkweise vieler Leute ein wenig auf den Kopf gestellt und zugleich eine wesentlich größere Zielgruppe angesprochen", führt der *Monkey Island*-Schöpfer noch weiter aus.

Dem können wir nur zustimmen, denn tatsächlich waren die großen und erfolgreichen PC-Spiele – von Titeln wie *Wing Commander* oder *Rebel Assault* mal abgesehen – eher träge und verlangten viel eher eine gute Auffassungsgabe als schnelle Reflexe – wer Action-Spiele und Jump & Runs spielte, daddelte lieber auf einer Konsole oder auf einem Amiga. Mit der Zeit rangen Ego-Shooter – oder *Doom*-Klone, wie sie damals noch gerne genannt wurden – den meisten anderen Titeln im Action-Genre den Rang ab und dank überlegener Hardware wurde der PC für viele Jahre die Hochburg dieser technisch aufwendigen Zunft. Auch die nackten Zahlen sprechen übrigens dafür, dass *Doom* die PC-Spielelandschaft nachhaltig verändert hat: Mehr als zehn Millionen Menschen holten sich damals die Shareware-Version des Shooters – im Vergleich dazu ging zum Beispiel Chris Roberts' Mammutwerk auf vier CDs – *Wing Commander 3* – „nur" 500.000 Mal über die Ladentheke. *Doom* war eben ein globales Phänomen und fast ebenso bekannt bei den Eltern der 90er-Jahre wie Mario oder Sonic – wenn auch nicht so gerne gesehen.

Verhasst und verehrt

Obwohl *Doom* für fast zwanzig Jahre auf dem deutschen Index landete

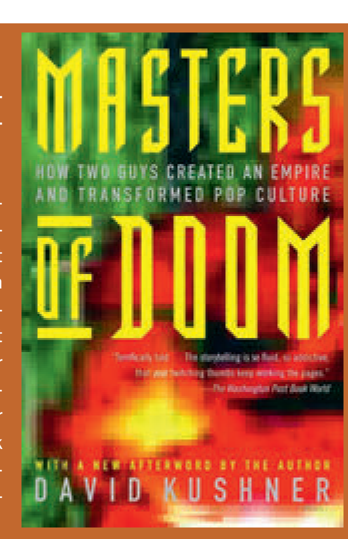


Die „schaurigen" Gegner bestanden aus Bitmaps. Zwar erforderte die Darstellung dadurch nicht sehr viel Performance, aber je näher man an die Feinde kam, desto matschiger wurden sie.

BUCHTIPP

Wer die Erfolgsgeschichte von id Software nachlesen möchte, sollte hier unbedingt zugreifen!

Bereits 2003 erschien das kleine Meisterwerk „Masters of Doom" von David Kushner, das sich kein Spieler mit Englischkenntnissen entgehen lassen sollte, der sich für skurrile und spannende Details aus der Produktionszeit des berühmtesten Ego-Shooters aller Zeiten interessiert. Der Autor beleuchtet in seinem Buch den Werdegang der „beiden Johns", nämlich John Carmack und John Romero, von bettelarmen Garagenprogrammierern zu den einflussreichsten Männern der Spielindustrie.



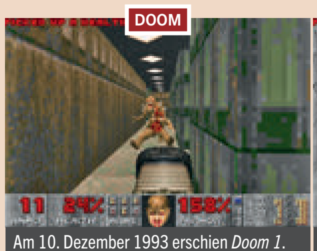
DIE DOOM-SERIE

Bereits über 20 Jahre beeinflusst die Shooter-Serie aus Texas die Spielebranche, dabei sind bis dato erst drei Teile der Reihe erschienen.

Es gibt wohl kaum eine andere Spieleserie – wenn man von Sportspielen absieht – bei der die Handlung eine so geringe Rolle spielt wie bei *Doom*. So hat der Protagonist keinen richtigen Namen (er heißt schlicht „Doomguy") und eigentlich weiß man bis Teil 2 nicht viel mehr, als dass man auf dem Planeten Mars und seinen Monden Phobos und Deimos gegen Dämonen aus der Hölle kämpfen muss. Der dritte Teil aus dem Jahr 2004 erzählt dann die Geschichte von *Doom 1* detaillierter und leicht abgewandelt nach. Worum es in Teil 4 gehen wird, ist übrigens noch nicht bekannt. Das stört aber kaum, denn in der *Doom*-Serie ging es schließlich seit jeher vor allem um schnelles Gameplay und spannende Mehrspielerpartien.

Wer den Zauber von einst heute nacherleben möchte, sollte zur *Doom 3: BFG Edition* greifen. Die Sammlung enthält alle drei Teile der Serie und lässt sich dank Steam auch leicht installieren. Ein wenig schade ist aber, dass man in den ersten beiden Teilen im Gegensatz zu früher mit Maus und Tastatur steuern muss.

DOOM



Am 10. Dezember 1993 erschien *Doom 1*.

DOOM 2



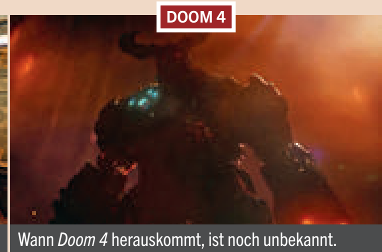
Die Doppelschrotflinte war neu in *Doom 2*.

DOOM 3



Doom 3 erschien elf Jahre nach dem ersten Teil.

DOOM 4



Wann *Doom 4* herauskommt, ist noch unbekannt.

und somit öffentlich nicht beworben werden durfte, war das Spiel auch hierzulande in aller Munde. Dafür sorgten zum Beispiel hitzig geführte Diskussionen über die unnötige Brutalität des Spiels und seinen angeblichen Effekt auf die Verhaltensweisen von Jugendlichen, vor allem im Zusammenhang mit Amokläufen (etwa 1999 an der Columbine High School). Trotz der Kontroversen wurde *Doom* unter anderem auf der Spieleseite Gamespy von Journalisten und Entwicklern zum besten Spiel aller Zeiten gewählt und im Laufe seiner Geschichte mit verschiedenen Preisen ausgezeichnet. Id Software selbst erlebte in den Jahren nach dem Erscheinen einen wahren Geldsegen und einen Aufschwung, der die Gründer zu reichen Männern mit Popstar-Status machte. Die Erfolgsgeschichte aus Texas bekam aber noch vor der Fertigstellung die ersten Kratzer: Firmen-Mitgründer Tom Hall verließ bereits während der Produktion des ersten Teils der Serie die Firma und der führende Gamedesigner John Romero gründete aufgrund jahrelanger Streitigkeiten nach der Fertigstellung von *Quake* 1997 sein eigenes Studio. Nur John Carmack, der 3D-Guru des Studios, blieb bis August 2013 seiner Firma treu und war somit an der Entwicklung aller bisher erschienenen Spiele der Texaner maßgeblich beteiligt.

Wunder der Technik

Doch was war nun das wirklich Besondere an *Doom?* Auch wenn jüngere Spieler es sich heute nur schwer vorstellen können: Technisch war der Shooter von id Software über jeden Zweifel erhaben, weil er fantastisch aussah und auf fast jedem Mittelklasse-PC einigermaßen flüssig lief. Zwar gab es damals bereits Shooter mit detaillierter 3D-Grafik, doch realistisch wirkende Schockmomente, die durch das geschickte Platzieren von Licht und Schatten ängstigten, waren zum Beispiel vor *Doom* praktisch nicht möglich. Das sorgte dafür, dass man sich als Spieler bei jedem Öffnen einer Tür auf eine fiese Falle gefasst machte, vor allem, wenn die Lichtverhältnisse schlecht waren. Außerdem lobt man noch heute das gewitzte Leveldesign des Klassikers, auch wenn aktuelle Genrevertreter mit klügeren Gegnern, größeren Maps und deutlich mehr Gameplay-Elementen auftrumpfen mögen. Verglichen mit der Anzahl der zur Verfügung stehenden Mittel schufen die beiden federführenden Leveldesigner John Romero und Sandy Petersen jedenfalls ein wahres Wunderwerk, wenn man be-

MATTI ERINNERT SICH:



Als *Doom* vor mehr als 20 Jahren in Deutschland erschien, war ich gerade mal 13 Jahre alt und durfte dementsprechend das vielleicht wichtigste Spiel des Jahres nicht spielen. Doch als ich älter wurde und LAN-Partys in Mode kamen, kam auch ich in den Genuss von id Softwares Meisterwerk. Vor allem der Mehrspielermodus war ein Garant für schlaflose Nächte und erforderte meinerseits viele Stunden Übung, die mir später in *Quake* und *Counter-Strike* sehr geholfen haben. Als ich die erste Episode von *Doom* für diesen Artikel durchgespielt habe, musste ich übrigens feststellen, dass das Spiel in meinen Augen ein zeitloser Klassiker ist – trotz der pixeligen Grafik. Das Leveldesign ist in seiner Schlichtheit bis heute fast unübertroffen gut.



Die kostenlose Shareware-Version von *Doom 1* enthielt lediglich die erste von insgesamt drei Episoden. Am Ende musste man zwei solcher Barons of Hell in einem taffen Kampf besiegen.

Mit der legendären BFG9000 (die Abkürzung steht für Big Fucking Gun) konnte man mit einem Schuss ganze Gegnerhorden auf einmal ausschalten.

ID SOFTWARE

Obwohl die Texaner nicht die Erfinder des Ego-Shooters sind, verhalfen sie der Königsdisziplin zum Durchbruch. Heute ist keiner der führenden Köpfe von damals noch mit an Bord: Die Mitbegründer Tom Hall und John Romero verließen id Software bereits in den Neunzigern, um eigene Studios zu gründen und John Carmack, der 3D-Guru und Id-Tech-Engine-Schöpfer wechselte im August 2013 zu Oculus VR, um an der vielversprechenden Virtual-Reality-Brille zu arbeiten.



3D-Guru John Carmack blieb bis August 2013 bei id Software. Heute arbeitet er bei Oculus VR in leitender Position als Chief Technical Officer.

Tom Hall (links) und John Romero gründeten 1997 Ion Storm. Das erste Spiel des Studios – *Daikatana* – erschien erst im Jahr 2000 und floppte.

denkt, dass die Doom-Engine keine echten Höhenstufen kannte und zudem dem Spieler keine Möglichkeit bot, zu springen oder überhaupt nach oben oder unten zu schauen. Die intelligent verteilten Gegner an den genau richtigen Stellen, die unterschiedlichen Schlüsselkarten und die smart positionierten explodierenden Fässer wurden zu Recht zu einem Genrestandard, den man noch heute in vielen aktuellen Titeln in ähnlicher Form wiederfindet. Prägend für Ego-Shooter waren zudem noch Elemente wie die Waffenauswahl auf den Zifferntasten und das Arsenal an Kampfwerkzeugen: Messer, Pistole, Schrotflinte und Maschinengewehr.

Netzwerk-Inferno

Womit *Doom* noch mehr zum Maß aller Dinge wurde, war natürlich sein exzellenter Mehrspielermodus. Schon der Umstand, dass die noch heute gängigste Multiplayer-Variante zwanzig Jahre nach dem Erscheinen auf eine Namensfindung von id-Mitbegründer John Romero hört, spricht Bände. Die Deathmatches konnte man mit bis zu vier (später 16) Spielern über Netzwerk oder mit zwei Spielern über (Null-)Modem bestreiten. Tatsächlich spielten in den USA so viele Studenten und Büroangestellte die spaßigen Gefechte, dass ganze Rechenzentren zum Erliegen kamen und Netzwerktechniker dagegen vorgehen mussten, indem sie zum Beispiel einen bestimmten TCP/UDP-Port sperrten.

Der einfach handzuhabende Level-Editor sorgte neben dem Mehrspielermodus dafür, dass sich *Doom* noch viele Jahre nach dem Erscheinen großer Beliebtheit erfreute. Außerdem gab id Software den Source Code des Spiels 1997 frei und ermöglichte damit Nachwuchsentwicklern, eigene Spiele oder Abwandlungen des Originals mit der Doom-Engine zu kreieren. Zweifellos hat der brutale Ego-Shooter die kreativen Köpfe der Spieleindustrie maßgeblich beeinflusst und uns ebenso sehr. Ohne *Doom* hätte es schließlich Meisterwerke wie *Call of Duty, Half-Life* oder *Battlefield* kaum geben können. ❑

Die Imps waren die häufigste Gegnerart in *Doom*. Ihre Feuerbälle konnten viel Schaden anrichten, jedoch war es ein Leichtes, den langsamen Geschossen auszuweichen.

PC GAMES 03/1994

Da *Doom* erst am 25. Mai 1994 indiziert wurde, konnten wir den Ego-Shooter damals bedenkenlos testen und mit einer Spielspaßwertung von 95% auszeichnen.



SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 12 MB	Roland
MEM 610 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- min. 4 MB RAM
- Vier-Spieler-Option

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 79,-

HERSTELLER
ID-Software

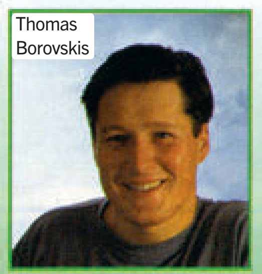
RANKING

Simulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
96%	90%	80%	95%

Spieleranzahl	1-4
Handbuch	englisch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	keiner

Statement



Thomas Borovskis

Mehr als ein Labyrinthspiel ist Doom eigentlich nicht. Oder etwa doch? Vielleicht ist das Spiel auch - und wieder einmal - der Vorreiter einer neuen Generation von Computerspielen. Die virtuellen Umgebungsgrafiken geben bereits einen Vorgeschmack auf das, was der oft mißbrauchte Begriff "Virtual Reality" einmal werden könnte. Die technische Umsetzung setzt neue Maßstäbe und das Shareware-Konzept in Verbindung mit dem unglaublich fairen Registrierungspreis tun ein übriges. Leider muß ich auch bei Doom wieder einmal eine Warnung an alle Eltern aussprechen: Mit der Gewalt wurde bei ID ziemlich gedankenlos umgegangen. Es fließt mehr Blut als in vielen Actionfilmen; wer lange genug sucht, findet sogar eine Motorsäge, mit der er sich an den zuckenden Leibern der Aliens vergehen kann. Doom wäre auch ohne solch unnötige Brutalitäten zum technisch ausgereiftesten Actionspiel unserer Zeit geworden.





Aerocool XPredator X3 Avenger

- Midi Tower
- Einbauschächte extern: 3x 5,25", 1x 2,5" Hot-Swap
- Einbauschächte intern: 8x 3,5"
- inkl. zwei Lüfter
- Front: 2x USB 3.0, 2x Audio
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXRN1





Aerocool DS 200 Blue Edition

- Midi-Tower
- Einbauschächte extern: 2x 5,25", 1x 3,5" Modul
- Einbauschächte intern: 5x 3,5" intern oder 5x 2,5" intern, 2x 2,5" intern
- drei Lüfter einbaubar
- Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXRF015

Aerocool DS Cube Pink Edition

- Midi-Tower
- Einbauschächte extern: 1x 5,25", 1x 3,5"
- Einbauschächte intern: 2x 3,5", 2x 2,5"
- inkl. zwei Lüfter
- Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio
- für Mainboard bis Micro-ATX- oder Mini-ITX-Bauform

TQXRD016











Thrustmaster T500RS

- Lenkrad für Sony PlayStation 3 und PC
- Force Feedback mit Industriemotor
- 12 Button • Lenkradschaltung
- 3er-Pedalsatz • Lenkeinschlag bis 1.080°
- Bremspedal mit einstellbarem Widerstand

NJZT80



CM Storm Mizar

- optische Lasermaus • 8.200 dpi
- 7 frei belegbare Tasten • Scrollrad
- 30 G • 1000 Hz Ultrapolling
- USB

NMZV9L



Asus ROG SWIFT PG278Q NVIDIA G-Sync

- LED-Monitor • 68,6 cm (27") Bilddiagonale • 2.560x1.440 Pixel
- 1 ms Reaktionszeit (GtG) • Kontrast: 100.000.000:1 (dynamisch) • 144 Hz
- Helligkeit: 350 cd/m² • höhenverstellbar • Pivot • 3D Ready • G-Sync
- 1x DisplayPort 1.2, 2+1x USB 3.0

V6LO33




Corsair Vengeance K70

- Gaming-Tastatur • Anti-Ghosting
- Mechanische Schalter Cherry „MX Brown"
- 105 Tasten davon 6 als Makrotasten nutzbar
- 10 zusätzliche, speziell konturierte Shooter-Tasten (W,A,S,D und 1 bis 6) • USB

NTZVV604



Roccat Isku FX

- Gaming-Tastatur • 36 Sondertasten
- mehrfarbige Tastenbeleuchtung
- umfangreiche Makroprogrammierung
- drei Daumentasten • Easy-Shift[+]-System
- Anti-Ghosting • USB

NTZR9201



MS-TECH X3 Crow[1]

- Big-Tower • Einbauschächte extern: 3x 5,25"
- Einbauschächte intern: 8x 3,5" • inkl. drei Lüfter
- Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio, Cardreader • Window-Kit
- für Mainboard bis XL-ATX-Bauform

TQXJ5M



MSI Z97-GD65 GAMING

- ATX-Mainboard • Sockel 1150
- Intel® Z97 Express • CPU-abhängige Grafik
- Gigabit-LAN • USB 3.0 • HD-Sound
- 4x DDR3-RAM • 8x SATA 6Gb/s
- 3x PCIe 3.0 x16, 4x PCIe 2.0 x1

GWEM35



Gainward GTX760 Phantom

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 760
- 1.072 MHz (Boost: 1137 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (6,2 GHz) • 1152 Shader-einheiten • DirectX 11 und OpenGL 4.3
- 1x DisplayPort, 1x HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXWZ3

MSI GTX770 Twin Frozr

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 770
- 1.098 MHz (Boost: 1.150 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz)
- DirectX 11 und OpenGL 4.3
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

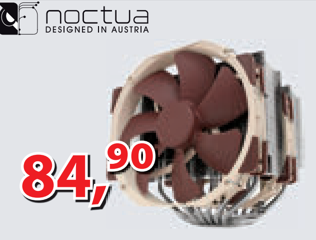
JDXNZ2



Intel® Core™ i7-4790K

- Sockel-1150-Prozessor • Haswell-Refresh
- 4x 4.000 MHz Kerntakt
- 1 MB Level-2-Cache, 8 MB SmartCache
- Intel® HD 4600 Grafikkern

HW7I27



Noctua NH-D15

- CPU-Kühler • für Sockel AM2, AM2+, 1156, AM3, 1150, 1155, AM3+, FM1, 2011
- Abmessungen: 150x165x161 mm
- 6 Heatpipe-Verbindungen
- 2x 140-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXLU26



Crucial 8 GB DDR3-1600 Kit

- Arbeitsspeicher • „BLS2C4G3D169DS3CEU"
- CAS-Latenz: 9 • DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- 2x 4 GB

IDIFC7J4



Samsung 840 EVO 2,5" 120 GB

- Solid-State-Drive • „MZ-7TE120BW"
- 120 GB Kapazität • 540 MB/s lesen
- 410 MB/s schreiben • 94.000 IOPS
- MEX (400 MHz ARM Cortex)
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMHM4E



BITFENIX FLO

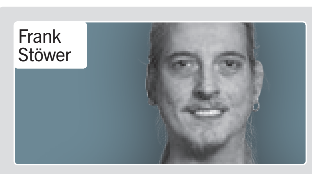
Preiswertes Headset für Spieler getestet

Mit einem Preis von rund 50 Euro gehört das Bitfenix Flo zu den eher günstigen Headsets. Dennoch besitzt es einige Eigenschaften, die es aus der Masse der Mitbewerber in dieser Preisklasse hervorstechen lassen. Zwar erscheint das Design nicht sonderlich auffällig und einige Elemente wie der Kopfbügel und so manch unsauberes Spaltmaß wirken nicht übermäßig hochwertig, doch andere Auffälligkeiten revidieren das Bild wieder. So sind die Ohrpolster sorgfältig gefertigt und mit weichem Kunstleder bespannt, Applikationen wie das Bitfenix-Logo und die Aluminium-Hüllen um die Klinkenstecker des sehr solide wirkenden Kabels sind eine schöne Dreingabe.

Klanglich macht das Flo für diese Preisklasse einen sehr guten Eindruck. Das günstige Bitfenix-Headset kann erstaunlich viele Details abbilden, Stimmen wirken natürlich und unverfälscht. Der Bass ist headsettypisch betont, im oberen Bereich der Höhen werden harsche Zischlaute gedämpft. Dies ergibt ein angenehmes, für Spiele und Pop-Musik gut geeignetes Klangbild. Preisbewusste Spieler sollten bei dem mit 2,32 bewerteten Bitfenix Flo zuschlagen.

Info: www.bitfenix.com





Frank Stöwer

„Wird *Star Citizen* wie *Wing Commander* ein PC-Spiele-Meilenstein?"

Star Citizen, das Weltraumspiel des *Wing-Commander*-Erfinders Chris Roberts, ist ein ganz besonderes Phänomen, das gerade im Juni 2014 auf allen Online-Kanälen wieder angesagt war. Fast 50 Millionen US-Dollar hat der Gute mittlerweile für seinen meiner Meinung nach in Pixeln und Polygonen verwirklichten Lebenstraum gesammelt und verspricht ambitioniert einen Weltraum-Titel mit sehr anspruchsvoller Action, einem riesigen Pixelorbit, Tausenden von Raumschiffmodellen und der völligen Freiheit für alle Piloten. Die Theorie klingt gut, die Praxis in Form des bisher veröffentlichten Hangar- und Dogfight-Moduls überzeugt mich weniger. Beide wirken wie hastig fertiggestellte Fragmente und liegen nur in einer frühen Alpha-Version vor, bei der es noch etliche technische Probleme gibt. Da kommen in mir Zweifel auf, ob Herr Roberts sich nicht zu viel vorgenommen hat und *Star Citizen* überhaupt je fertig wird.

+ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NE

XBOX-ONE-GAMEPAD AM PC NUTZBAR

Im Juni hat Microsoft Win 8.1 ein Update spendiert und damit auch die Treiberunterstützung für das Gamepad der Xbox One in das Betriebssystem integriert. So können jetzt auch PC-Spieler das mit 50 Euro veranschlagte Eingabegerät der Konsole nutzen. Drahtlos funktioniert das Gamepad jedoch nicht. Für den Anschluss wird ein Mikro-USB-auf-USB-Kabel benötigt.
Info: http://on.pcgh.de/1ig0p6f

AMD-FX-CPUS MIT WASSERKÜHLUNG

Ein Blick auf die offizielle Produktseite verrät, dass AMD künftig Bundles, bestehend aus FX-CPUs und einer Kompakt-Wasserkühlung von Asetek, anbieten will. Das macht die Hoffnung zunichte, dass die Kalifornier zeitnah eine neue High-End-FX-CPU auf den Markt bringen können. Für die Bundles kommen der FX-9590 sowie FX-9370 infrage.
Info: http://goo.gl/m63QQl

ASUS STRIX: EINGABEGERÄTE FÜR SPIELER

Neben einer GTX 780 mit 6 GB VRAM und dem Pro Gaming Headset hat Asus auf der ESL One zwei weitere Strix-Peripheriegeräte der Öffentlichkeit präsentiert: Die mechanische Tastatur Tactic Pro sowie die Rechtshänder-Maus Claw. Die Tactic Pro ist mit Cherry-MX-Black-Schaltern sowie einer einstellbaren LED-Hintergrundbeleuchtung bestückt. Zur weiteren Ausstattung gehören 13 „on the fly" oder per Software programmierbare Makro-Tasten, ein interner Speicher für ein Profil sowie N-Key-Rollover am USB-Port. Die Claw setzt auf den optischen Sensor Pixart PMW3310 mit maximal 5.000 Dpi. Die Tracking-Beschleunigung beträgt 130 Zoll pro Sekunde und 30 g. Ein Makro-Profil kann in der Maus gespeichert werden, weitere sind lokal am PC möglich. Zu Preisen und Verfügbarkeit gibt es noch keine Infos.
Info: http://on.pcgh.de/1kcVplF

ROCCAT SOVA GAMING BOARD

Spielen auf dem Sofa

Sova (Sovah = Sofa im Finnischen) nennt Roccat seine Kombination aus Tastatur und Maus-Nutzfläche/-Ablage, die zur klassischen Steuerung von Spielen und als Alternative zum Controller am (Mini-)PC, der Steam Box oder neuen Mikrokonsolen im Wohnzimmer gedacht ist. Das Sova stellt zu allen Konsolen und PCs, die unter Android, Steam OS oder Windows laufen, eine drahtlose Verbindung her. Nicht nur die integrierte mechanische Tastatur benötigt keine Verkabelung, auch die Kabelmaus oder weitere Peripheriegeräte, die an die zwei vorhandenen USB-2.0-Ports angeschlossen werden, verwandeln sich in drahtlose Geräte. Dabei liefert der Akku im Inneren des Sova Strom für zwölf Stunden Spielzeit. Bei der gerade gestarteten Entwicklung können die Fans übrigens via Sova-Blog (siehe Link) Feedback geben.

Info: http://blog.ownthecouch.gg/





Next Gen auf dem PC?

Von: Philipp Reuther

Die Unterscheidung von Generationen macht beim PC dank aufrüstbarer Hardware nur wenig Sinn. Doch einige jüngst erschienene „Next Gen"-Titel fordern die Hardware enorm. Zeit zum Aufrüsten?

Viele Spieler haben damit gerechnet, dass nach dem Erscheinen der inzwischen nun nicht mehr Next-Gen-Konsolen Xbox One und Playstation 4 die Hardwareanforderungen für PC-Spiele steigen würden. Das war schließlich auch schon anno dazumal so, als die Xbox 360 und die PS3 das Licht der Welt erblickten. Dass das Crowdfunding-Phänomen *Star Citizen* auf Basis der Cryengine hohe Hardware-Anforderungen haben würde, stand für viele Backer und potenzielle Spieler praktisch von Anfang an fest. Schließlich glänzt das exklusiv für den PC erscheinende Weltraumspiel mit extrem detaillierten Schiffen und Stationen, die zudem mit sehr hochauflösenden Texturen überzogen wurden und aufwendig physikalisch berechnet werden.

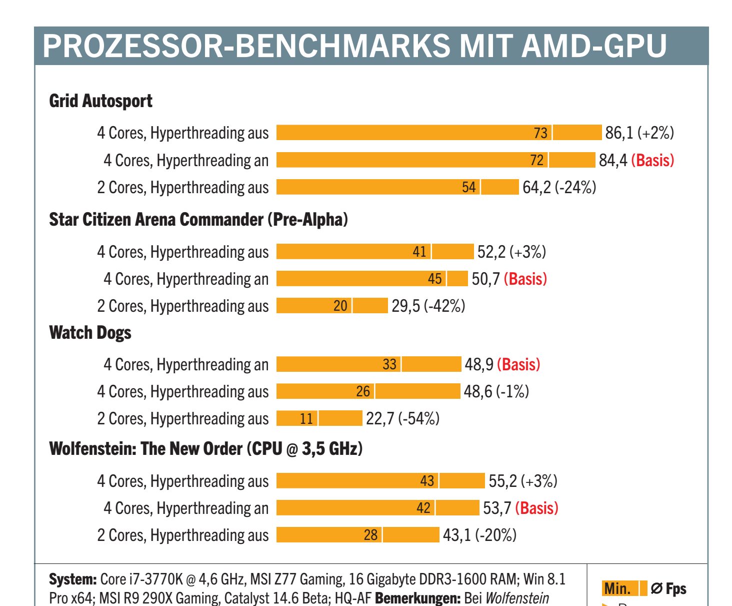
WO IST HIER DIE NEXT GEN?

Läuteten Playstation 3 und Xbox 360 mit ihren Multicore-CPUs tatsächlich noch ein neues Hardware-Zeitalter ein, ist der Sprung auf diese Konsolengeneration deutlich kleiner. Die PC-nahe Architektur der Neulinge lässt sich sehr gut mit Gaming-PCs der unteren Mittelklasse vergleichen. Zudem erscheinen viele aktuelle Spiele auch noch auf der letzten Konsolengeneration. Um so mehr verwundert es, dass einige jüngst erschienene Titel in den höchsten Einstellungen zu Hardware-Fressern werden. Nehmen wir als Beispiel einmal Ubisofts Open-World-Abenteuer *Watch Dogs*. In Ultra-Settings und in 1080p samt Kantenglättung läuft das Spiel selbst auf sehr starken Spielerechnern nicht wirklich flüssig, sowohl der Prozessor als auch die Grafikkarte pfeifen aus dem letzten Loch. Dabei sieht der Titel nicht einmal so gut aus wie das auf der E3 2012 präsentierte Material, das angeblich auf einer Geforce GTX 680 lief. Was ist hier geschehen? Auch *Wolfenstein: The New Order* fiel uns negativ auf. Der Shooter wird mithilfe der Open-GL-Engine id Tech 5 gerendert. Dieser Grafikmotor verursachte schon in *Rage* Probleme und obwohl Wolfenstein The New Order nicht ganz so viel Ärger macht, müssen PC-Spieler noch immer an den Einstellungen und der Konfiguration herumschrauben. Ihr habt in einen High-End-PC samt UHD-Monitor investiert und wollt in dieser Auflösung spielen? Dann stellt euch auf Probleme ein, denn selbst mit einer potenten GPU läuft *Wolfenstein* in UHD nicht flüssig – dabei ist die zugrunde liegende Engine sieben Jahre alt. Und hier liegt dann wohl auch das Problem: Die id Tech 5 basiert noch auf Open GL 3.2, dem Äquivalent zu Direct X 9, und nicht etwa auf der aktuellen Version 4.4. Ein Jammer, denn das Spiel ist einer der besten Shooter der letzten Jahre.

ALLES BLEIBT BEIM ALTEN

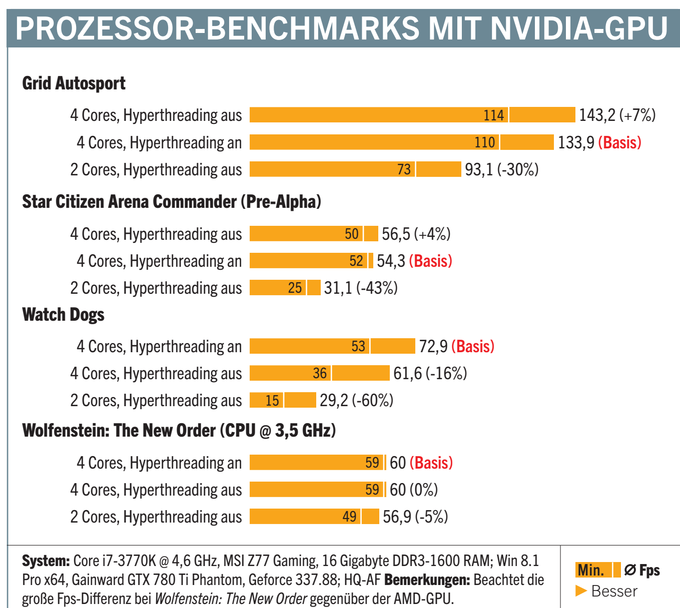
Ein wirklich wahrnehmbarer Qualitätssprung in der Darstellung bleibt für PC-Spieler auch mit den Next-Gen-Spielen bislang aus. Dafür stiegen aber die Anforderungen an die Hardware oft spürbar, jedenfalls, wenn ihr die höchsten Einstellungen wählt – für nicht wenige PC-Enthusiasten

PROZESSOR-BENCHMARKS MIT AMD-GPU



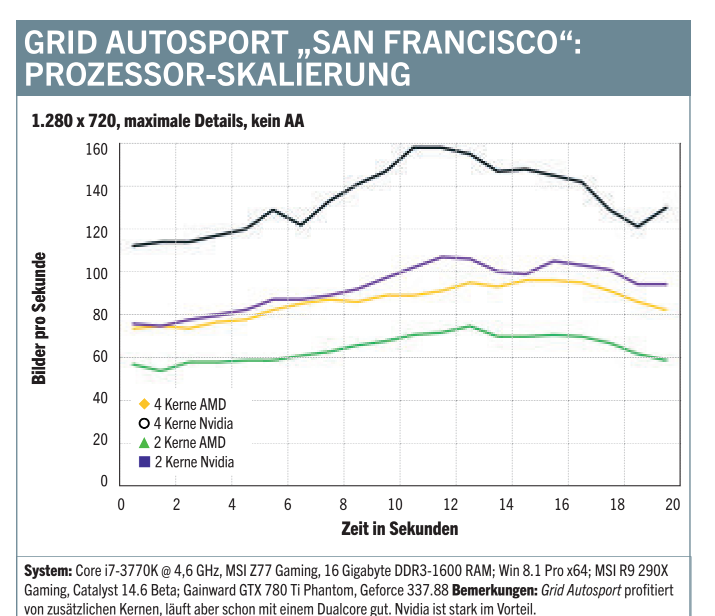
System: Core i7-3770K @ 4,6 GHz, MSI Z77 Gaming, 16 Gigabyte DDR3-1600 RAM; Win 8.1 Pro x64; MSI R9 290X Gaming, Catalyst 14.6 Beta; HQ-AF **Bemerkungen:** Bei *Wolfenstein* lassen wir den Prozessor wegen des 60-Fps-Limits mit Standardtakt laufen.

PROZESSOR-BENCHMARKS MIT NVIDIA-GPU



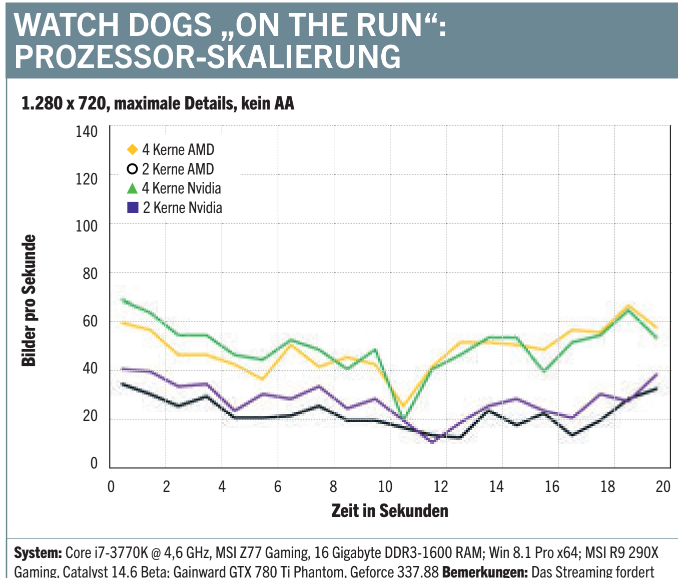
System: Core i7-3770K @ 4,6 GHz, Gainward GTX 780 Ti Phantom, Geforce 337.88; HQ-AF **Bemerkungen:** Beachtet die große Fps-Differenz bei *Wolfenstein: The New Order* gegenüber der AMD-GPU.

GRID AUTOSPORT „SAN FRANCISCO“: PROZESSOR-SKALIERUNG



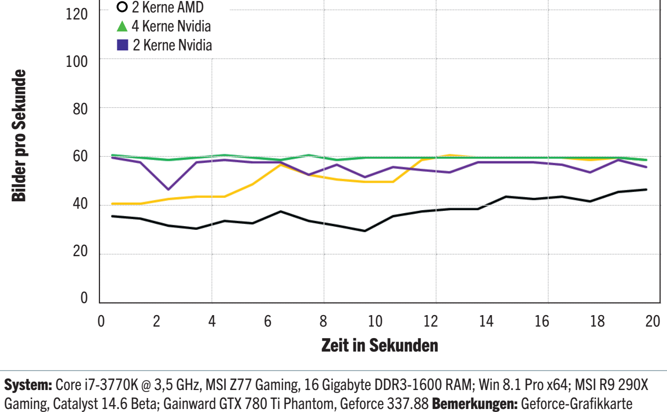
System: Core i7-3770K @ 4,6 GHz, MSI Z77 Gaming, 16 Gigabyte DDR3-1600 RAM; Win 8.1 Pro x64; MSI R9 290X Gaming, Catalyst 14.6 Beta; Gainward GTX 780 Ti Phantom, Geforce 337.88 **Bemerkungen:** *Grid Autosport* profitiert von zusätzlichen Kernen, läuft aber schon mit einem Dualcore gut. Nvidia ist stark im Vorteil.

WATCH DOGS „ON THE RUN“: PROZESSOR-SKALIERUNG



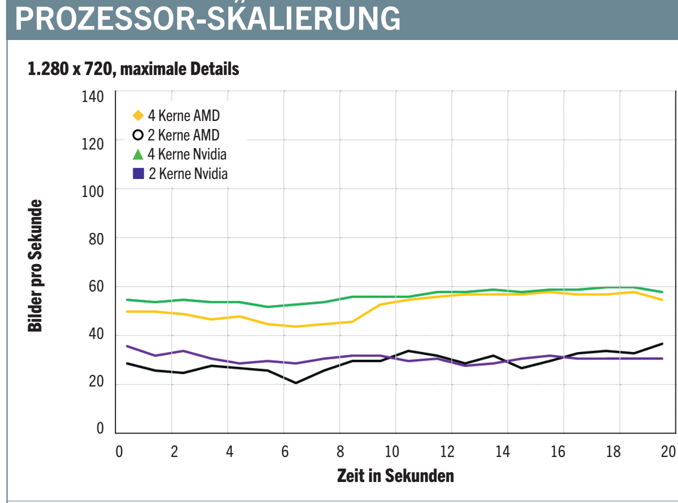
System: Core i7-3770K @ 4,6 GHz, MSI Z77 Gaming, 16 Gigabyte DDR3-1600 RAM; Win 8.1 Pro x64; MSI R9 290X Gaming, Catalyst 14.6 Beta; Gainward GTX 780 Ti Phantom, Geforce 337.88 **Bemerkungen:** Das Streaming fordert seinen Tribut, schon nach 10 Sekunden brechen die Bilder pro Sekunde erstmals ein.

WOLFENSTEIN TNO „W-DAY“: PROZESSOR-SKALIERUNG

System: Core i7-3770K @ 3,5 GHz, MSI Z77 Gaming, 16 Gigabyte DDR3-1600 RAM; Win 8.1 Pro x64; MSI R9 290X Gaming, Catalyst 14.6 Beta; Gainward GTX 780 Ti Phantom, Geforce 337.88 **Bemerkungen:** Geforce-Grafikkarte liegen dem Open-GL-Shooter besser. Der Prozessor läuft wegen des Fps-Locks auf Standard-Taktraten.

STAR CITIZEN: „BROKEN MOON“: PROZESSOR-SKALIERUNG



System: Core i7-3770K @ 4,6 GHz, MSI Z77 Gaming, 16 Gigabyte DDR3-1600 RAM; Win 8.1 Pro x64; MSI R9 290X Gaming, Catalyst 14.6 Beta; Gainward GTX 780 Ti Phantom, Geforce 337.88 **Bemerkungen:** Lediglich in *Star Citizen* liegen beide Grafikkarten in dem CPU-limitierten Szenario nahezu gleichauf.

WOLFENSTEIN TNO „W-DAY“: IN ULTRA-HD

3.840 x 2.160, maximale Details

Bilder pro Sekunde (0–60) / Zeit in Sekunden (0–20)

R9 290X/4G
R9 290X/8G
GTX 780 Ti/3G
GTX Titan Black/6G
GTX 770/4G

System: Core i7-3770K @ 4,6 GHz, MSI Z77 Gaming, 16 Gigbyte DDR3-1600 RAM; Win 8.1 Pro x64; Catalyst 14.6 Beta, Geforce 337.88 HQ-AF **Bemerkungen:** Speicher über alles – in *Wolfenstein: The New Order* bestimmt auch die RAM-Bestückung die Fps. So schlägt interessanterweise eine GTX 770 mit 4 GByte eine GTX 780 Ti mit 3 Gigabyte.

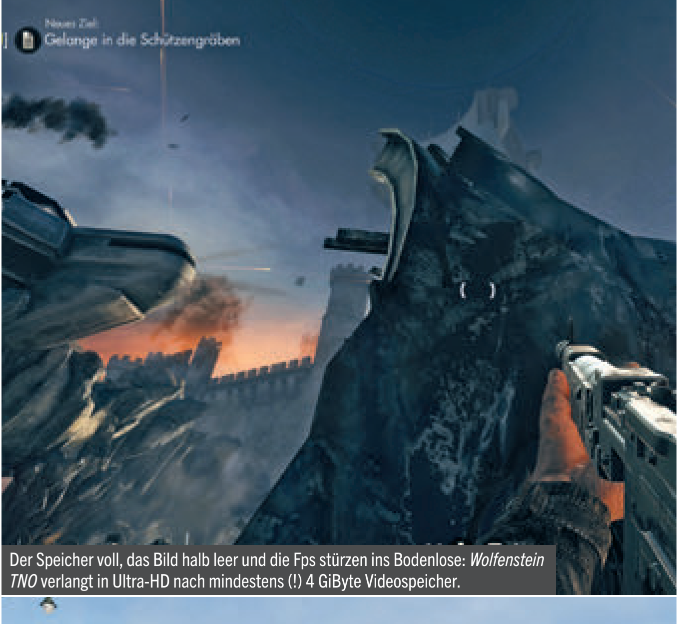
WATCH DOGS „ON THE RUN“: IN ULTRA-HD

3.840 x 2.160, maximale Details, TSMAA

Bilder pro Sekunde (0–40) / Zeit in Sekunden (0–20)

R9 290X/4G
R9 290X/8G
GTX 780 Ti/3G
GTX Titan Black/6G
GTX 770/4G

System: Core i7-3770K @ 4,6 GHz, MSI Z77 Gaming, 16 Gigabyte DDR3-1600 RAM; Win 8.1 Pro x64; Catalyst 14.6 Beta, Geforce 337.88 HQ-AF **Bemerkungen:** 3 Gigabyte reichen für UHD nicht aus. Die GTX 780 Ti bricht innerhalb von 20 Sekunden dreimal heftig ein. Die übertaktete Titan Black liefert beinahe spielbare Bildraten.



Der Speicher voll, das Bild halb leer und die Fps stürzen ins Bodenlose: *Wolfenstein TNO* verlangt in Ultra-HD nach mindestens (!) 4 GiByte Videospeicher.


Watch Dogs sieht gut aus, daran wollen wir gar nicht rütteln. Die Hardware-Anforderungen sind für das Gebotene aber relativ hoch – vor allem der Speicherhunger.

ein Muss. Und deshalb misst PC Games auch dieses Mal in maximalen Settings.

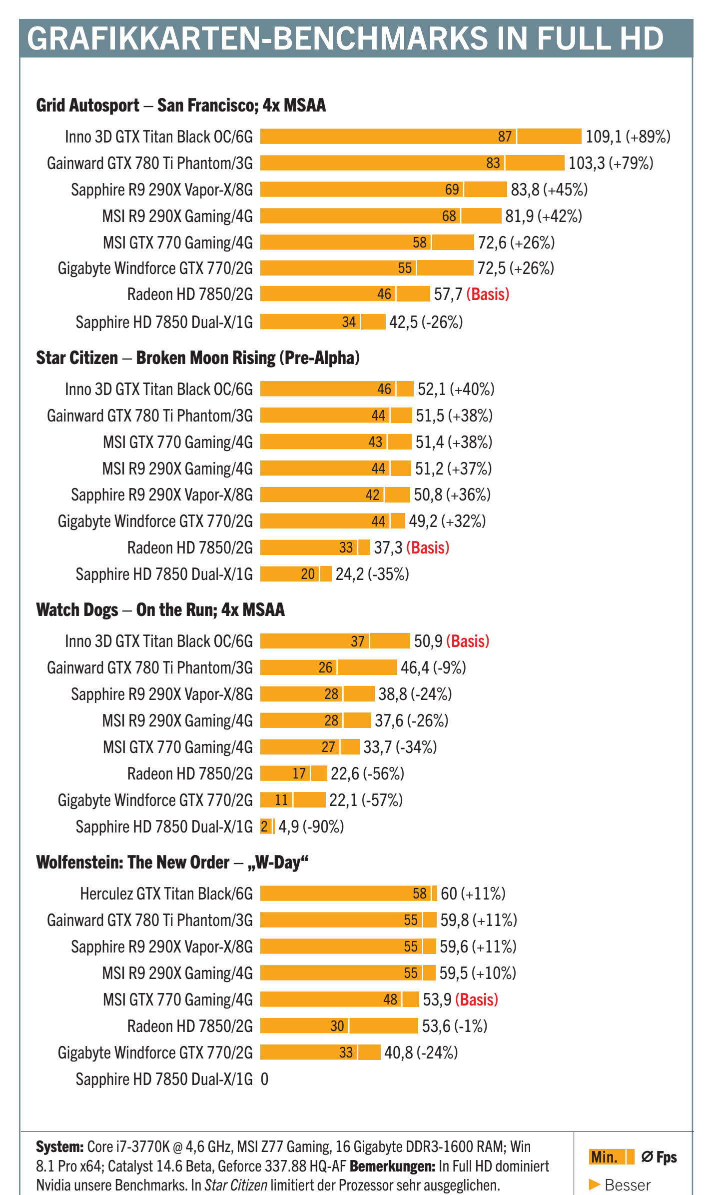
PROBLEMATIK STREAMING

Ein großes Problem scheint den Entwicklern das Textur-Streaming auf dem PC zu bereiten. Sowohl in *Watch Dogs* als auch in *Wolfenstein: The New Order* fordert die jeweilige Technik der Hardware alles ab: Bei 1080p und vollen Details mit Multisampling laufen selbst 3 Gigabyte Grafikkartenspeicher über und die CPU hat Schwierigkeiten, die Datenflut zu verarbeiten. Das Resultat sind unschöne Stocker – ein Faktor, der sich mit unseren normalen Benchmarkdiagrammen nur unzureichend darstellen lässt. Daher ergänzen wir sie dieses Mal um Frametime-Diagramme, welche die Einbrüche der Bildraten anschaulich verdeutlichen können.

Die Problematik mit dem Streaming lässt sich an den Frametimes gut ablesen, jeden starken Einbruch in den Diagrammen spürt ihr als Spieler. Dies stört Immersion und Atmosphäre beträchtlich. Das geht so weit, dass ihr in *Watch Dogs* mit einer 4-Gigabyte-Version der GTX 770 einen angenehmeren Spielablauf genießen könnt als mit einer mit nur 3 Gigabyte ausgestatteten GTX 780 Ti, obwohl die mittleren Fps bei Letzterer deutlich höher liegen. In Ultra-HD ohne Hardwarekantenglättung sieht es noch dramatischer aus, auch wenn hier mit nur einer GPU kaum spielbare Bildraten zustande kommen – einzig die extrem starke (und teure) GTX Titan Black OC mit 6 Gigabyte kommt an die magische 30-Fps-Grenze heran. In *Wolfenstein* seid ihr zudem mit wenig Speicher oft auch anderen Fehlern ausgesetzt. Offensichtlich durch einen Streaming-Fehler verursacht, poppen Texturen spät auf oder werden überhaupt nicht dargestellt (siehe Bild links). Zudem liegen die Fps durch diesen recht häufig auftretenden Bug teils im einstelligen Bereich. Unser Tipp: Schaltet die Texturkompression im Grafikmenü an und wieder aus, dabei wird offenbar der Speicher der Grafikkarte geleert, mit etwas Glück läuft das Spiel im Anschluss flüssig. Ein Wechsel der Auflösung mit anschließendem Rückstellen kann ebenfalls funktionieren. Mit nur 2 Gigabyte VRAM kommt dieser Fehler häufig vor, mit nur einem Gigabyte Speicher stürzt das Spiel in 1080p ab.

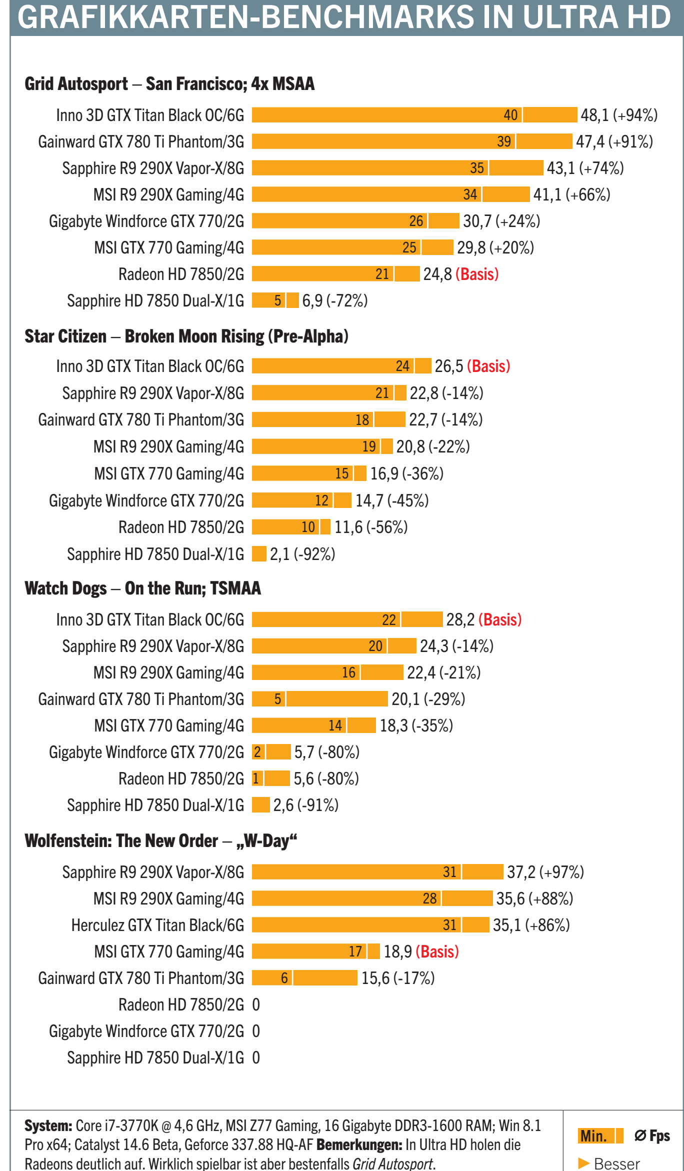
Bei unserem ersten Test hatte auch das Arena- und Hangarmodul von Chris Roberts' *Star Citizen* Probleme mit dem Textur-Streaming. Oft dauerte es deutlich länger als zehn Sekunden, bis die sehr hochauflösenden Pixeltapeten geladen wurden. Mit neuen und sehr umfangreichen Patches wurde das Problem aber deutlich reduziert. Und: Der befürchtete Hardware-Killer *Star Citizen* begnügt sich trotz der besten Texturen in diesem Test mit einer Mittelklasse-GPU und nur 2 Gigabyte Grafikspeicher. Selbst in der frühen Alpha-Version macht *Star Citizen* sicher auch dank der verwendeten Cryengine den modernsten Eindruck. Eben-

GRAFIKKARTEN-BENCHMARKS IN FULL HD



System: Core i7-3770K @ 4,6 GHz, MSI Z77 Gaming, 16 Gigabyte DDR3-1600 RAM; Win 8.1 Pro x64; Catalyst 14.6 Beta, Geforce 337.88 HQ-AF **Bemerkungen:** In Full HD dominiert Nvidia unsere Benchmarks. In *Star Citizen* limitiert der Prozessor sehr ausgeglichen.

GRAFIKKARTEN-BENCHMARKS IN ULTRA HD



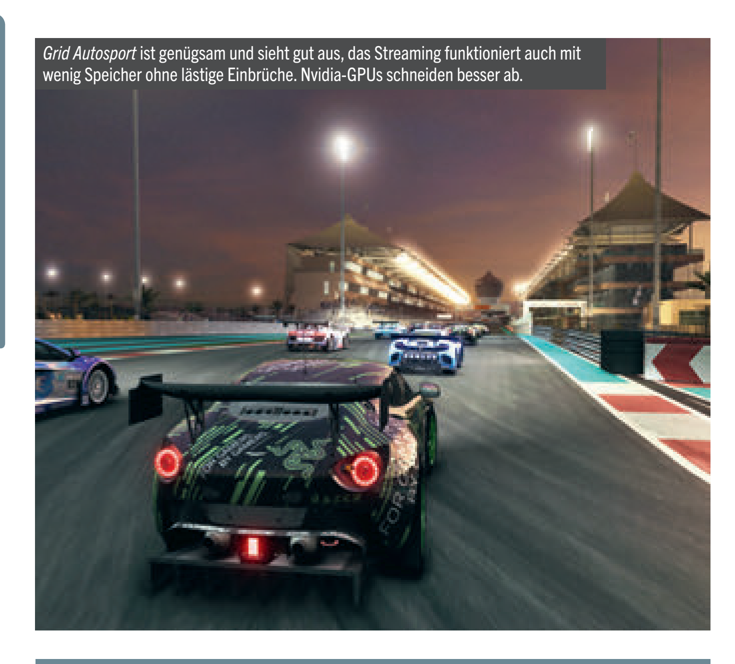
System: Core i7-3770K @ 4,6 GHz, MSI Z77 Gaming, 16 Gigabyte DDR3-1600 RAM; Win 8.1 Pro x64; Catalyst 14.6 Beta, Geforce 337.88 HQ-AF **Bemerkungen:** In Ultra HD holen die Radeons deutlich auf. Wirklich spielbar ist aber bestenfalls *Grid Autosport*.

falls eine gute Vorstellung liefert *Grid Autosport* ab, das selbst mit nur einem Gigabyte Videospeicher schon sehr gut läuft – trotz gegenüber dem Vorgänger höher aufgelösten Texturen. Zusätzlicher Speicher wird sinnvoll in mehr Bilder pro Sekunde umgemünzt. Die Levelschläuche des Rennspiels sind aber natürlich auch einfacher zu berechnen als ein Open-World-Szenario, dennoch müssen wir uns fragen, warum das Textur-Streaming in so vielen Spielen für derartig schwerwiegende Probleme sorgt und den Speicherhunger einiger Spiele selbst in 1080p ins Unermessliche wachsen lässt. Liegt die Ursache vielleicht in der komplizierten Kommunikation zwischen CPU und GPU? Schließlich können die aktuellen Konsolen mit deutlich schwächerer Hardware eine ähnliche Bildqualität auf den Bildschirm bringen und werden nicht von Speicherschluckauf geplagt. Sicherlich helfen die Hardware-nahen Schnittstellen, die Ressourcen besser zu nutzen.

BENCHMARK-PERFORMANCE

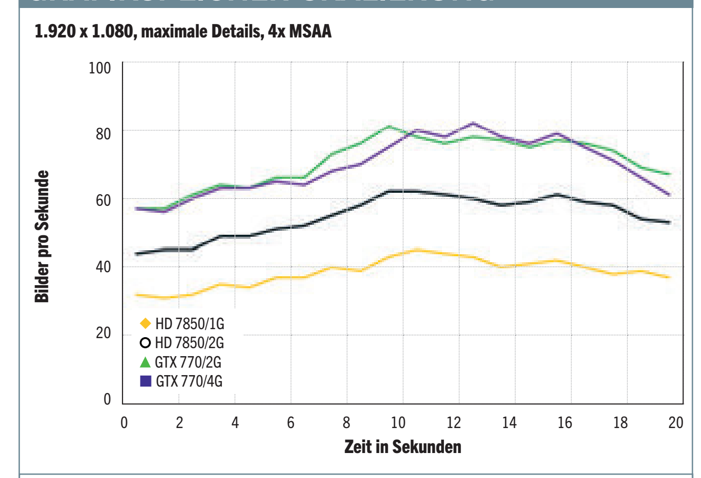
Das Streaming schlägt sich in allen unseren Benchmarks nieder. Beginnen wollen wir mit den 720p-CPU-Benchmarks, denn offensichtlich liegt schon hier ein Faktor, der die Gesamt-Performance beeinträchtigt: Die Treiber von AMD scheinen einen wesentlich größeren Overhead zu verursachen, weshalb Radeon-GPUs deutlich früher ins CPU-Limit laufen. Spätestens seit dem „Wundertreiber“ 337.50 ist es Nvidia gelungen, den Overhead zu reduzieren oder ihn – wie in einigen Hardware-Foren vermutet – vom Haupt- und Render-Thread auf einen der weniger stark belasteten Neben-Threads zu verlegen. In jedem Fall ist das Ergebnis deutlich zu sehen: Die GTX 780 Ti kann die R9 290X in 720p meist meilenweit hinter sich lassen. Dies scheint sich auch deutlich auf die Performance in höheren Auflösungen auszuwirken. Eine Ausnahme bei 720p bildet *Star Citizen*, wo die Leistungen der beiden Grafikkarten nah beieinander liegen. Und genau hier performen die Radeons in 1080p auch in Relation zu den Geforce-Grafikkarten in einem zu erwartenden Rahmen. Die GPUs beider Hersteller werden bei rund 50 Fps von unserer mit 4,6 GHz taktenden CPU limitiert. In Full-HD liegen sowohl in *Grid Autosport* als auch in *Watch Dogs* die Nvidia-GPUs teils deutlich vorne. In 1080p limitiert mit einer AMD-Grafikkarte noch immer der Prozessor die Frameraten.

Messen wir dagegen in Ultra-HD, tritt der Prozessor-Faktor wieder stärker in den Hintergrund. Hier sind Rohleistung der GPU und Speicherbestückung gefragt. Besonderes „Highlight“ in Sachen Speicherhunger ist *Wolfenstein: The New Order*: Die Frameraten sind hier vollkommen abhängig von der RAM-Bestückung der Grafikkarte. Das geht so weit, dass eine MSI GTX 770 Gaming mit 4 Gigabyte durchgehend bessere Frameraten liefert als eine kräftig übertaktete GTX 780 Ti mit nur 3 Gigabyte. In Ultra HD werden zudem mit Ausnahme von *Grid Autosport* selbst die 4 Gigabyte



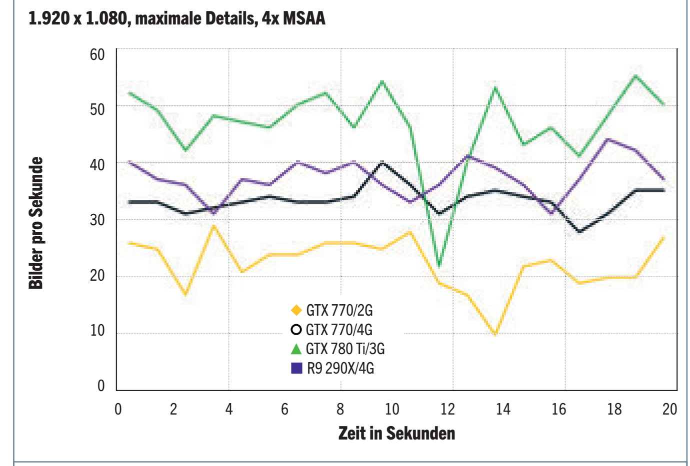
Grid Autosport ist genügsam und sieht gut aus, das Streaming funktioniert auch mit wenig Speicher ohne lästige Einbrüche. Nvidia-GPUs schneiden besser ab.

GRID AUTOSPORT „SAN FRANCISCO": GRAFIKSPEICHER-SKALIERUNG



System: Core i7-3770K @ 4,6 GHz, MSI Z77 Gaming, 16 Gigabyte DDR3-1600 RAM; Win 8.1 Pro x64; Catalyst 14.6 Beta, Geforce 337.88 HQ-AF **Bemerkungen:** Ein Beispiel für gut funktionierendes Textur-Streaming: *Grid Autosport* gibt sich in Full-HD schon mit 1 Gigabyte Videospeicher zufrieden. 2 Gigabyte sind optimal.

WATCH DOGS „ON THE RUN": GRAFIKSPEICHER-SKALIERUNG



System: Core i7-3770K @ 4,6 GHz, MSI Z77 Gaming, 16 Gigabyte DDR3-1600 RAM; Win 8.1 Pro x64; Catalyst 14.6 Beta, Geforce 337.88 HQ-AF **Bemerkungen:** In *Watch Dogs* bestimmt das Streaming den Spielspaß. Heftig: Der Einbruch der GTX 780 Ti mit 3 Gigabyte Speicher. Die GTX 770/4G liefert klar das bessere Spielgefühl.

der Radeon R9 290X knapp, die Sapphire R9 290X 8GB kann sich etwa in Watch Dogs deutlich vor die 4-GB-Variante setzen. Wir messen mit der auf 250 Exemplare begrenzten Vapor-X eine Speicherbelegung von satten 4,8 Gigabyte.

NEXT-GEN-ANFORDERUNGEN

Wirkliche Next-Gen-Grafik haben wir bei Triple-A-Titeln als PC-Spieler bislang leider noch nicht zu Gesicht bekommen. Nimmt man *Watch Dogs* und in geringerem Maße *Wolfenstein* als Messlatte, beobachten wir aber sehr wohl gestiegene Anforderungen, besonders beim Speicher. Wir wollen nicht unbedingt gerne davon ausgehen, dass sich dieser Trend fortsetzt, doch haben wir die Befürchtung, dass kommende Titel ebenfalls dieses Merkmal zeigen werden.

Die Ära der Dual-Core-Prozessoren ist jedenfalls dem Untergang geweiht, nur in dem recht anspruchslosen *Grid Autosport* und mit Einschränkungen auch in *Wolfenstein* bekommt man mit zwei Prozessorherzen noch spielbare Fps. Der spaßige Shooter von Bethesda leidet dann allerdings unter (noch) heftiger aufpoppenden Texturen. Plant ihr in nächster Zeit also aufzurüsten und wollt euch auch für die Zukunft absichern, solltet ihr auf jeden Fall eine potente Quad-Core-CPU ins Auge fassen. Wollt ihr in 1080p oder 1440p spielen, so legen wir euch eine flotte Grafikkarte mit zumindest 4 Gigabyte Speicher ans Herz, für Ultra-HD kommt ihr bei aktuellen Titeln kaum an einem Multi-GPU-Setup vorbei. Wollt ihr das System längerfristig nutzen, sollten dann auch mindestens 6 Gigabyte pro Karte verbaut sein. Oder ihr werft einen Blick auf eines der wenigen Custom-Modelle der GTX Titan Black. Eine solche Karte liefert zumindest in einigen Titeln spielbare Bildraten in UHD. Auch der Hauptspeicher sollte ausreichend bestückt werden, 16 Gigabyte flotter DDR3-Speicher scheinen uns mit Blick in die nahe Zukunft nicht übertrieben.

BITTE UM BESSERUNG

Statt den Kunden zu zwingen, ein Hardware-Upgrade vorzunehmen, könnten Spiele aber auch besser optimiert werden. Vor allem sollte das Problem mit dem Streaming in einigen aktuellen Spielen beseitigt oder zumindest ausgebessert werden. Weder die Texturqualität von *Watch Dogs* noch die von *Wolfenstein: The New Order* rechtfertigen den horrenden Speicherhunger und die hohe Belastung der CPU, auch nicht in Open-World-Titeln. Immerhin hat Ubisoft mittlerweile einen Patch geliefert, der nach unseren erneuten Leistungsmessungen jedoch kein verbessertes Streaming bringt. Ganz im Gegenteil sind die Fps-Einbrüche sogar noch deutlicher zu spüren. Warum es trotz Terminverschiebung überhaupt einen Performance-Patch benötigt, ist nochmals eine andere Frage. Wir hoffen, dass Ubisoft die durch die Rekordverkäufe eingenommenen Mittel für seine nächsten Spiele sinnvoll zur Optimierung einsetzt.

Kritik muss sich auch Bethesda gefallen lassen. Denn eigentlich sollte man denken, dass eine mittlerweile sieben Jahre alte Engine allmählich eine gute Reife erreicht haben könnte. Hoffentlich sieht die Performance des kommenden Horrorspiels *The Evil Within* deutlich besser aus. Sollte die id-Tech-5-Engine auch in dem jüngst auf der E3 angekündigten *Doom 4* verwendet werden, so wünschen wir uns ein Upgrade auf die aktuelle Version von Open GL samt deutlicher grafischer Verbesserungen.

Den Appell nach guter Performance richten wir natürlich an die ganze Industrie, denn viele Spiele-PCs sind heutzutage deutlich leistungsfähiger als die aktuellen Konsolen. Diese Leistung sollte dann allerdings auch sinnvoll genutzt und nicht durch mäßige Optimierung vergeudet werden. Viele PC-Spieler investieren viel Geld in ihre Rechner und sollten auch einen entsprechenden Gegenwert dafür erwarten können. ❑

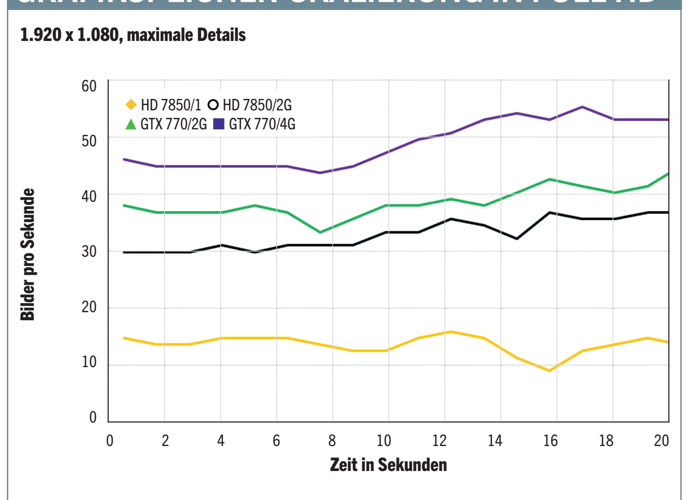
FAZIT

Zu teuer erkauft

Die von den Publishern gern als „Next Gen" beworbenen Spiele erkaufen sich mit teils horrenden Hardware-Anforderungen ihre im Verhältnis eher mäßige Grafikpracht. Wir fühlen uns unangenehm an die letzte Konsolen-Generation und an lieblos umgesetzte PC-Ports erinnert. Auch damals stiegen die Anforderungen teils stark an, obwohl der optische und spielerische Gegenwert dafür eher unbeeindruckend war. Wir fordern daher früh genug: dieses Mal bitte nicht!

STAR CITIZEN: GRAFIKSPEICHER-SKALIERUNG IN FULL HD

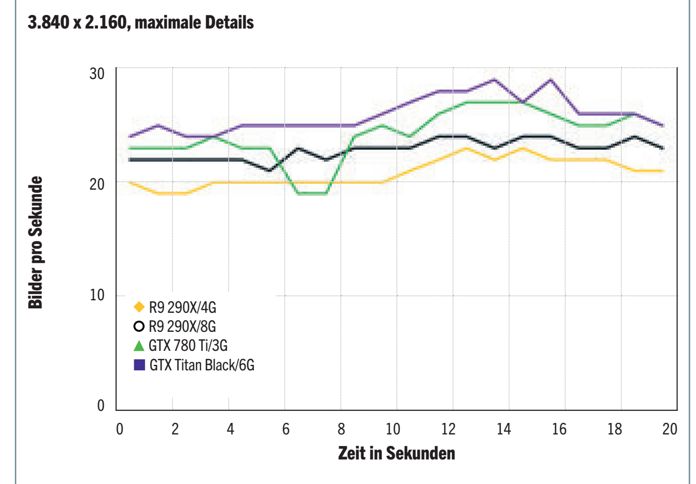
1.920 x 1.080, maximale Details



System: Core i7-3770K @ 4,6 GHz, MSI Z77 Gaming, 16 Gigabyte DDR3-1600 RAM; Win 8.1 Pro x64; Catalyst 14.6 Beta, Geforce 337.88 HQ-AF **Bemerkungen:** Mehr Speicher hilft, in 1080p genügen derzeit aber auch 2 Gigabyte für flüssiges Spielen. In Zukunft wird *Star Citizen* aber wohl anspruchsvoller werden.

STAR CITIZEN: GRAFIKSPEICHER-SKALIERUNG IN ULTRA HD

3.840 x 2.160, maximale Details



System: Core i7-3770K @ 4,6 GHz, MSI Z77 Gaming, 16 Gigabyte DDR3-1600 RAM; Win 8.1 Pro x64; Catalyst 14.6 Beta, Geforce 337.88 HQ-AF **Bemerkungen:** In Ultra HD braucht *Star Citizen* mindestens 4 GiByte, sonst stockt das Spiel ab und zu. Die Bildraten liegen mit nur einer Grafikkarte aber unter der Spielbarkeitsgrenze.

AUF HEFT-DVD

Video zum Spiel

GTA 5 KOMMT FÜR DEN PC – DOCH WIE WIRD ES LAUFEN?

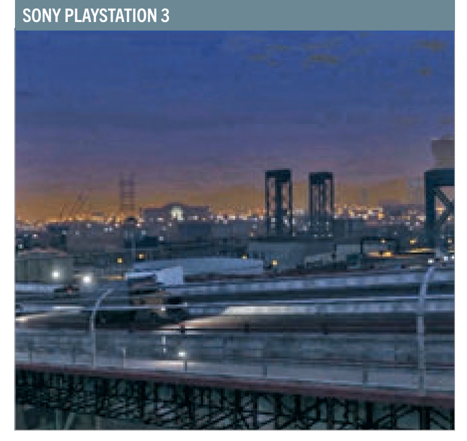
Viele haben bereits damit gerechnet, nun ist es offiziell: *Grand Theft Auto 5* kommt auch für den PC. Aber mit welchen Anforderungen?

GTA 5 ist das wohl beste Action-Adventure in einem Open-World-Szenario – auch nach dem Erscheinen von *Watch Dogs*. Zur Freude von PC-Spielern und Besitzern der Next-Gen-Konsolen soll die Grafik deutlich aufgewertet werden. Die Beleuchtung im veröffentlichten Trailer (siehe Heft-DVD) ist deutlich besser als die der Last-Gen-Fassung, die Texturen sind wesentlich höher aufgelöst und schon jetzt lässt sich erkennen, dass Rockstar die Welt mit mehr Objekten und Details ausstatten wird. Besonders auffällig ist die höhere Vegetationsdichte: Wo bei der PS3-Version nur ein paar vereinzelte Grashalme und Bäumchen einen ausgesprochen kargen (und flimmrigen) Wald bilden, sieht das Bild auf der PS4 deutlich realistischer aus.

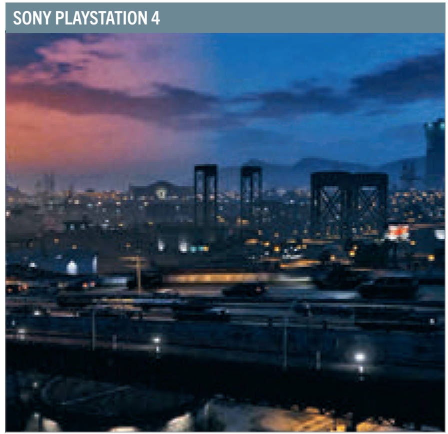
Auffällig sind auch die deutlich verbesserten Shader, die höhere Weitsicht und die sehr hübsche Wasserdarstellung, die schon auf den alten Konsolen von vielen Spielern und Testern gelobt wurde. Auf der PS4 sieht das kühle Nass durch den Einsatz von Tessellation, HD-Texturen und verbesserten Shadern, welche hübsche Schaumkronen auf die Wellen zaubern, allerdings noch einmal deutlich besser aus. Gleiches gilt für die Himmelsdarstellung, die durch neue, hochauflösendere Texturen dynamischer und farbenfroher ausfällt. In den Vergleichsbildern außerdem gut zu erkennen: Rockstar kann in der PS4-Fassung mehr Lichtquellen zur dynamischen Ausleuchtung der Szenerie einsetzen sowie eine verbesserte Schattenberechnung inklusive Umgebungsverdeckung. Die höhere Auflösung tut ihr Übriges, um dem Bild mehr Details zu entlocken und außerdem Pixelflimmern zu mindern.

Was wir bisher von *GTA 5* sehen konnten, macht also einen guten Eindruck. Für den PC erwarten wir von Rockstar außerdem eine gegenüber den aktuellen Konsolen nochmals gesteigerte Optik. Wir hoffen außerdem, dass der Entwickler die Performance in den Griff bekommt. Auch bei diesem Open-World-Titel spielt das Streaming eine entscheidende Rolle. Wir erhoffen uns eine bessere Performance und/oder eine bessere Grafik als aktuell bei *Watch Dogs*. Dass Rockstar gute Ergebnisse für PC-Spieler abliefern kann, haben sie mit *Max Payne 3* und PC-exklusiven Features gezeigt: Damals gab es für jene Zeit hoch aufgelöste Texturen, gegenüber den Konsolen detailliertere Figuren und eine sehr schicke Beleuchtung. Die Hardware-Anforderungen waren hoch, doch bot die Optik einen entsprechenden Gegenwert. Wir hoffen, dass Rockstar ein weiteres Mal dem PC genügend Aufmerksamkeit widmet und *GTA 5* ordentlich optimiert. Ein Debakel wie *GTA 4* seinerzeit wollen wir nicht noch einmal erleben. Bis zum angepeilten Release im Herbst bleibt dem Entwickler hoffentlich noch genug Zeit, *Grand Theft Auto 5* den letzten Feinschliff zu geben, damit auch PC-Spieler den Titel bekommen, den sie verdienen.

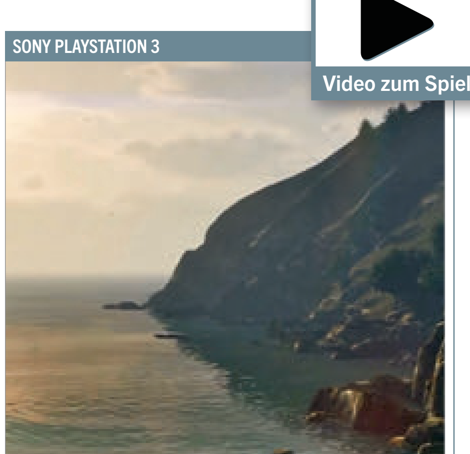
SONY PLAYSTATION 3



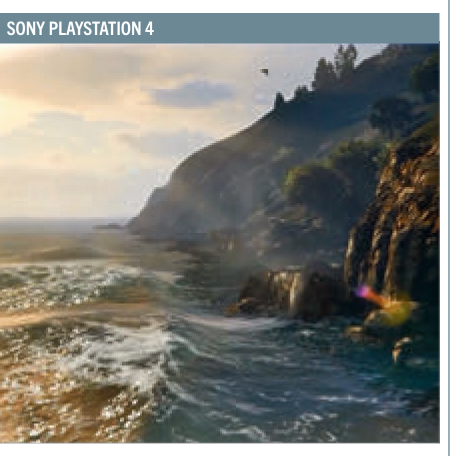
SONY PLAYSTATION 4



SONY PLAYSTATION 3



SONY PLAYSTATION 4





Cloud Gaming daheim

Von: Marc Sauter

Valve bringt die Gaming Cloud mit Steam In-Home Streaming schon heute ins Wohnzimmer von morgen. PC Games macht den Beta-Test.

Die Voraussetzungen für das In-Home Streaming und dessen Einrichtung sind theoretisch simpel, allerdings sind viele Details zu beachten: Die ideale Basis bildet ein sehr schneller Spielerechner mit gestartetem Steam im Online- oder Offlinemodus. Als ausführendes Betriebssystem muss Vista oder ein neueres Windows installiert sein.

Windows XP, Mac OSX sowie alle Linux-Distributionen einschließlich Valves SteamOS werden als Host (noch) nicht unterstützt. Der Computer muss zudem per Kabel oder drahtlos mit einem lokalen Netzwerk verbunden sein, über das der Rechner die Bild- und Toninformationen per H.264- und Ogg-Vorbis-Codec überträgt. Auch Informationen wie ein Onscreen-Display oder eine Fps-Anzeige werden mitgeschickt. In dasselbe Netzwerk wird nun ein zweites Gerät eingeklinkt, das als Client dient und den Datenstrom (Stream) in Empfang nimmt. Neben Windows XP oder neueren Windows-Versionen werden Mac OSX und Linux inklusive SteamOS unterstützt, sprich das Betriebssystem muss kompatibel zum Steam-Client sein.

WELCHE HARDWARE WIRD BENÖTIGT?

Prinzipiell ist zudem jeder Computer, jedes Notebook oder jedes Tablet mit einem passenden Betriebssystem als Client für In-Home Streaming geeignet. Da die Bildinformationen per H.264-Codec übertragen werden, sollte jedoch eine Grafikkarte oder -einheit mit entsprechender Dekodierfunktion vorhanden sein. In-Home Streaming nutzt laut den Beta-Updates die Hardware-Einheiten von AMD (VCE, Video Codec Engine), Intel (Quicksync) und Nvidia (NVENC, Nvidia Encoder).

Die Steuerung des gestreamten Spiels erfolgt parallel mit den Eingabegeräten am Host oder am Client: Das bedeutet, wenn am Client ein Gamepad angeschlossen ist, kann zugleich jemand anderes am Host per Maus und Tastatur das Spiel bedienen, das ist teilweise auch nötig. Sind die Grundvoraussetzungen erfüllt, geht es los: Steam erkennt automatisch, dass derselbe Account an zwei Systemen parallel eingeloggt ist, und Spiele werden per In-Home Streaming auf dem Client-PC gestartet. Ein Blick in die Optionen schadet jedoch nicht, da sich hier wichtige Einstellungsmöglichkeiten verbergen und die Geräte aufgelistet werden, die mit dem Host verbunden sind.

Wichtig: Dies können durchaus mehrere Geräte sein, jedoch immer nur ein Client darf ein Spiel per Stream empfangen. Dafür kann der Client spontan und nahezu ohne Verzögerung gewechselt werden. Ist ein Titel auf dem Host wie dem Client installiert, so kann das Spiel entweder lokal auf dem Client starten oder gestreamt werden.

DAS GROSSE FENSTER

Im Big-Picture-Modus zeigt Steam zudem, ob ein Spiel per Gamepad gesteuert werden kann – Maus und Tastatur sind im Wohnzimmer nicht sonderlich populär. Ist ein Spiel nicht auf dem Host installiert, so wird es per Klick heruntergeladen. Die häufig vor dem ersten Spielstart laufenden Installationen wie Direct X starten im Hintergrund auf dem Host, auf dem Client erscheint die Einblendung: „Der Streaming-Server führt die Ersteinrichtung durch."

1080P FÜRS WOHNZIMMER

In den erweiterten Host-Optionen ist die Hardware-Encodierung per Standard eingeschaltet, die Priorisierung des Netzwerkverkehrs hingegen ist deaktiviert – wir raten dazu, diese Funktion zu nutzen. Die erweiterten Client-Optionen sind auf Automatik gestellt, Hardware-Encodierung inklusive. Neben einer Begrenzung der Bandbreite könnt ihr die Auflösung des empfangenen Streams auf 1080p, 720p oder 480p limitieren.

Gerade wenn auf einen HTPC oder ein Notebook gestreamt wird, das im Wohnzimmer an einen Fernseher angeschlossen ist, und das Spiel per Gamepad gesteuert wird, empfehlen wir eine Bildrate von 30 Fps beziehungsweise 30 Hertz. Einige Titel wie *Borderlands 2* bieten entsprechende Optionen im Menü an, alternativ ist eine solche Bildratenbegrenzung im Treiber (Nvidia) oder mit Hilfsprogrammen wie dem MSI Afterburner einstellbar.

Das Audiosignal wird nur im Stereo-Sound übertragen. Wer also auf die Mehrkanalvariante im Wohnzimmer hofft, muss derzeit darauf verzichten. Ebenfalls noch nicht möglich ist das Streaming von Mikrofonton am Client, Gespräche während des Spielens klappen also nicht (Skype vom Client bietet sich als Workaround an).

ETWAS HOLPRIG IN DER PRAXIS

Die Spielerfahrung von In-Home Streaming ist in der Praxis stark von den Hardware-Eigenschaften des Hosts und des Clients, dem Netzwerk und dem gespielten Titel abhängig. Am besten hat bei uns die Kombination aus einem High-End-PC mit einer Radeon R9 290X und einem Core i7-3770K mit Windows 8.1 und einem Ultrabook mit Ivy-Bridge-Technik funktioniert, die per Gigabit-Ethernet verbunden waren. Bei schwächeren Systemen kam es stellenweise zu Rucklern. Die Streaming-Latenz betrug laut des per F6-Taste aufrufbaren Performance-Overlays weniger als ein oder zwei Millisekunden. Mit einem Gamepad sind so eher gemächliche Titel wie *Lego: Der Hobbit* in 1080p gut spielbar. Schnelle Shooter wie *Wolfenstein: The New Order* steuern sich etwas schwammig, aber immer noch so, dass Spaß aufkommt.

Mit n-W-LAN im 2,4-GHz-Bereich wurde es hakeliger: Die Latenz und die Kompressionsartefakte erhöhten sich leicht, da die Bitrate sank. Sowohl *Lego: Der Hobbit* als auch *Wolfenstein The New Order* waren allerdings immer noch passabel spielbar. Um die Latenz zu verbessern, haben wir die Client-Stream-Auflösung beim *Hobbit* von 1080p auf 720p reduziert. Hier wird die Bildqualität sichtlich schlechter, die Eingabeverzögerung verringert sich aber deutlich.

NICHT ALLE SPIELE LAUFEN

Theoretisch sollte sich jedes Spiel per In-Home Streaming auf einen Client übertragen lassen. Bei den meisten Steam-eigenen Titeln klappte das auch problemlos. Im Test waren das unter anderem *Borderlands 2*, *Call of Juarez Gunslinger*, *Dead Space*, *Dishonored*, *The Elder Scrolls: Skyrim*, *Lego: Der Hobbit*, *Mirror's Edge*, *Next Car Game*, *Project Cars*, *Tomb Raider* und *Wolfenstein*. *Call of Duty: Ghosts* startet zwar, überträgt aber nur Ton und kein Bild – schade.

Im Idealfall sollte das zu streamende Spiel auf dem Host bereits einmal gestartet worden sein, da es sonst bei der Ersteinrichtung zu Problemen kommen kann: Für *Hawken* etwa muss das Epic Redist Package installiert werden, das klappt aber nur am Host. ❑

FAZIT

Spaß auf dem Sofa

Besonders spannend ist Steam In-Home Streaming für Nutzer, die bereits einen HTPC im Wohnzimmer haben, der aber nicht ohne Weiteres spieletauglich ist. Mit einer schnellen Netzwerkverbindung lassen sich mit dem Hilfsprogramm von Valve aktuelle Spiele auch auf schwachbrüstigen Rechnern im Wohnzimmer auf dem Sofa spielen.

BETA-TEST-FAZIT: NOCH NICHT PERFEKT, ABER AUF EINEM SEHR GUTEN WEG


Tom Loske, PC Games Hardware

Das In-Home Streaming von Steam gefällt mir bereits jetzt sehr gut. Obwohl sich das Tool noch in der Beta-Phase befindet, funktionieren viele Features schon heute erstaunlich gut. Das Setup beispielweise ist super einfach und selbst für Einsteiger kein Problem: Einfach den Steam-Client auf beiden Rechnern installieren und einloggen – die Synchronisation übernimmt das Tool automatisch. Auch das Spielgefühl ist in vielen Fällen erstaunlich gut, wenn auch von zahlreichen Faktoren abhängig. Am wichtigsten ist ein potenter Host: Ohne schnellen Spielerechner, der die Daten zur Verfügung stellt, kommt kaum Spielspaß auf. Ebenso wichtig ist eine stabile und schnelle Internetverbindung. Im Idealfall verwendet ihr eine Gigabit-Kabelverbindung, nur dann lassen sich Spiele in Full HD flüssig streamen. Per WLAN oder Power-LAN sollte die Auflösung auf 720p reduziert werden. Das vermindert zwar die Bildqualität, verbessert das Spielgefühl aber dramatisch. Wer in seinem Heim auf den Stromverbrauch achtet, dem dürfte schnell auffallen, dass für Steam In-Home Streaming stets mindestens zwei Rechner laufen müssen. Im Zweifel laufen sogar beide Monitore, das treibt den Stromverbrauch auf Dauer dann doch etwas in die Höhe. Wir danken Marc Sauter von unserer Schwester-Redaktion Golem.de für diesen Artikel.

EINFACHE INSTALLATION



Das Setup von Steam In-Home Streaming ist nahezu narrensicher: einfach den Client auf dem gewünschten Rechner installieren und ausführen!



Anschließend muss nur noch das Spiel auf dem Client gestartet werden, kann alternativ aber auf Wunsch auch erst lokal installiert werden (Quelle: Golem.de)

ROSSIS RUMPELKAMMER



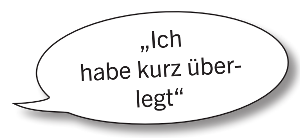
RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Gadget (englisch für Apparat, technische Spielerei oder auch Schnickschnack) bezeichnet ein technisches Werkzeug oder Gerät mit bisher so nicht bekannter Funktionalität und/oder besonderem Design. Es ist traditionellerweise klein und handlich und zum Mitführen konzipiert."

Was sich bei Wikipedia so trocken liest, hat im richtigen Leben weit gravierendere Auswüchse. Nicht nur, dass ich beruflich ständig mit Gadgets konfrontiert werde; ich habe auch privat einen fatalen Hang dazu. Es ist ja schon schlimm genug, dass ich einen Großteil des ganzen Plunders haben will – aber nein, ich will ihn auch sofort haben! Und warum? Keine Ahnung, aber ich habe im Laufe vieler Jahre und nach dem Verlust einer nicht unerheblichen Menge Geldes einige Theorien dazu entwickelt.
Da wäre zum Beispiel das „Gelber-Sack-Theorem". Die Siedlung, welche das Pech hat, mich als Bewohner zu haben, ziert eine mittelgroße, sehr ordentliche Wiese. Irgendwer stellt irgendwann dort einen gelben Sack ab und schon wenige Stunden später ist alles voller gelber Säcke. Übertragen auf unser Thema bedeutet das: Da kauft sich irgendein Depp ein total nutzloses, überteuertes, neues Gadget und kurz danach rennen alle mit so einem Ding rum. Leider bin sehr oft ich dieser Depp.
Ich habe mir damals für eine Unsumme den Newton von Apple besorgt. Ich war einer der Ersten, der einen Tablet-PC (noch mit Bedienung via Stift) sein Eigen nannte. Die erste Lieferung des ersten iPads ging an mich. Ich hatte eine Armbanduhr mit eingebauter Fernbedienung und mein erstes Handy konnte nicht einmal Fotos machen, war aber dafür so schwer und massiv, dass es problemlos als Defensivwaffe eingesetzt werden konnte. Eine vollständige Liste würde Telefonbuchformat haben. Und was hat es mir gebracht außer einer freundschaftlichen Beziehung zu nahezu allen Paketboten? Das erklärt meine nächste Theorie – das „Kirchweih-Theorem". Schon als Kind wollte ich unbedingt auf die Schaukel und habe deswegen alle anderen Familienmitglieder genervt. Hatte ich es dann endlich geschafft, wurde so lange geschaukelt, bis ich mich übergeben musste. Und was habe ich damals daraus gelernt? Nix. Bei der nächsten Kirchweih stand ich wieder vor der Schaukel.
Früher hörte ich Musik in meinem Wohnzimmer. Heute habe ich einen Mediaserver und kann Musik kabellos an jedem Punkt in meinem Haus abrufen. Und wo höre ich nun überall Musik? Nach wie vor nur in meinem Wohnzimmer. Kann mich mal jemand anschubsen? Mein Fernseher, auf dem ich nur Filme guckte, musste unbedingt einem Smart-TV weichen. Und was mache ich nun damit, nachdem der erste Rausch vorüber ist? Ich nutze das Ding ausschließlich, um damit Filme zu gucken. Bitte noch einmal schubsen, der Schwung lässt nach. Eigentlich wäre jetzt die Anschaffung der VR-Brille „Oculus Rift" überfällig. Doch schon in der Anfangsphase, als hier das erste Testmuster eintrudelte, musste ich erkennen, dass mein Körper für diese Art VR nicht geschaffen ist. Mir wurde unter dem Ding speiübel – sozusagen die endgültige Bestätigung meines Kirchweih-Theorems.

Quiz



Sehr geehrter Herr Rosshirt!
Ich habe kurz überlegt, ob es der „Zinssatz-Hase" sein kann? Aber ob sich der Zinssatz als Osterhase verkleidet, bezweifle ich doch. Diesen Spaß (keine Ahnung, ob es ein Spaß war) leistet sich eher der Herr Leseronkel Rosshirt. Ich hoffe, Sie haben das Kostüm freiwillig angezogen.
Mit freundlichen Grüßen
Heinz-Dieter Hainzl

Leider ist mir der Zinssatz-Hase nicht bekannt, da die Benzinpreise bei mir seit jeher alles verhindern, was zur Zinsbildung beitragen könnte. Ich lebe daher sozusagen von der Hand ... äh ... dem Tank in den Mund. Jetzt aber unter uns – sehe ich so aus, als ob es ein Spaß war? Zumindest für die anwesenden Kollegen dürfte es aber ein Spaß gewesen sein, wenn man juchzend vom Stuhl rutschen als Ausdruck von Spaß definieren kann. Das Foto wurde übrigens anlässlich einer Weihnachtsfolge (!) von Rossis Welt gedreht. Und falls sich wer fragen sollte, wo man solch ein Kostüm bekommen kann, dem kann ich einen ausgezeichneten Kostümverleih in

WER BIN ICH?

Vormonat: Natürlich haben sehr viele richtig geraten und per Los geht der Preis an Jan Hofleitner

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

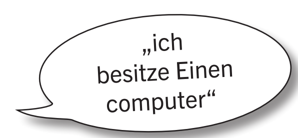
E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Nürnberg empfehlen. Als dort Anfang Dezember ein nicht gerade unterernährter Herr mit Bart und schwarzer Kleidung aufschlug und nach einem Hasenkostüm in XXXL fragte, zuckte der Inhaber nicht mit der Wimper und fragte nur, ob ich es in braun oder rosa wünsche. Das nenne ich professionell! Aus nahe liegenden Gründen habe ich mich für die braune Version entschieden. Und nein – ich habe es eigentlich nicht freiwillig angezogen. Ich pflege nicht im Hasenkostüm öffentlich zu agieren und hoffe, dass ich es auch nie wieder muss.

Bewerbung



Hallo,erstmal ich heisse noah bin 13 (fast 14) jahre alt und wohne in wien und bin begeisteter leser eures magazins und ich besitze Einen computer und eine xbox one und ich liebe videospiele und schreiben und deswegen hab ich mir gedacht ich frage ob ich vielleicht über die sommerferien 1-2 artikel für ein spiel (altersbegrenzung egal) schreiben dürfte

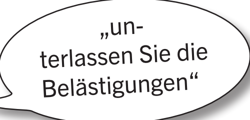
LG noah und falls ihr irgendwelche fragen habt einfach schreiben:-)

Vielen Dank für deine Bewerbung. Was mir spontan daran aufgefallen ist, ist deine Abneigung bezüglich Grammatik, Zeichensetzung und Großbuchstaben. Was die Konjunktion „und“ betrifft, schöpfst du hingegen aus dem Vollen. Unser Lektorat kommentierte dies fachmännisch und präzise mit der Interjektion „autsch“. Aber da du an dieser Stelle vermutlich nur noch ratlos gucken wirst, kann ich es auch kürzer und einfacher ausdrücken.

Danke für dein Angebot, wir kommen bei Gelegenheit darauf zurück. Rufe uns nicht an – wir rufen dich an.

Eine Frage habe ich aber dann doch noch! Guckt dein Deutschlehrer gelegentlich gequält oder ist er bereits abgehärtet?

Werbung

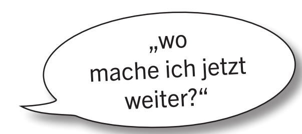


Behalten Sie ihre Dreckswerbung für sich und unterlassen Sie die Belästigungen. Sie Dreckschweine.

Tölle

Sehr geehrter Herr Tölle, ich gebe zu, eine geraume Weile gebraucht zu haben, bis ich den tieferen Sinn Ihrer E-Mail erkennen konnte. Dabei lag die Erklärung sozusagen vor meinen Augen – lediglich etwas außerhalb des Sichtkreises. Mit Erstaunen erblickte ich dort als Anhang unseren Abo-Newsletter, den wir eigentlich nicht ungefragt aufdrängen. Eine kurze Nachfrage ergab, dass Sie sich hierfür höchstpersönlich anmeldeten. Natürlich kommen wir Ihrem unterschwellig vorgebrachten Wunsch nach und tragen Sie wieder aus dem Verteiler aus. Unabhängig davon würde ich Ihnen einen Besuch auf knigge.de nahelegen, da ich (vielleicht vorschnell) annehme, dass Sie von den Grundregeln, welche Herr Knigge dereinst aufstellte und die nach wie vor ergänzt werden, während Ihrer Erziehung niemals belästigt wurden.

Die unendliche Geschichte (1)



Hallo

Ich habe das Spiel Dungeons aus der Games 07 aber wo mache ich jetzt weiter? Von wo lade ich das Spiel jetzt?

Danke Philip

Hallo Philip,

beachte dazu bitte die Installationsanleitung im Heft auf Seite 3. Installiert wird das Spiel von der beiliegenden DVD.

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Luftpolsterfolien-Anzug

Sie haben Angst, im Regen nass zu werden? Sie sind so unscheinbar, dass Sie auf Partys nie auffallen und wollen das ändern? Sie leiden darunter, dass Sie niemand anfassen will? Wenn Sie auch nur bei einer dieser Fragen mit dem Kopf genickt haben, sollten Sie die Anschaffung des Luftpolsterfolien-Anzugs in Erwägung ziehen. Der zweiteilige Anzug ist absolut wasser- und winddicht. Achtung – er ist NICHT blickdicht. Tragen Sie daher stets Unterwäsche! So gekleidet fallen Sie garantiert bei der nächsten Feier jedem auf und da niemand die Finger von Luftpolsterfolie lassen kann, bis auch die letzte Blase zerplatzt ist, kann auch Körperkontakt garantiert werden.

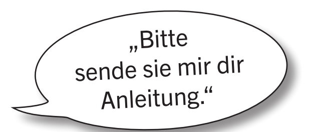
www.getdigital.de/





Bildquelle: getdigital

Die unendliche Geschichte (2)



Hallo

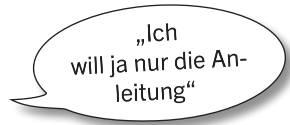
Ich habe das Heft ohne DVD gekauft. Jedoch habe ich das Heft nicht mehr, es ist gelesen und in den Ferienort geblieben. Bitte sende mir dir Anleitung.

Danke Philip

Hallo Philip,

wenn du das Heft ohne DVD erworben hast, bist du ja auch nicht im Besitz besagter DVD und kannst somit das darauf enthaltene Spiel auch nicht nutzen.

Die unendliche Geschichte (3)



Hallo

Das interessiert mich jetzt alles nicht. Ich will ja nur die Anleitung wie das Spiel installiert wird.

Danke Philip

Hallo Philip,

hier nun die Kurzanleitung extra für dich. Gehe zum Kiosk und erwerbe die PC Games MIT DVD. Entnehme die DVD 1, lege sie in dein Laufwerk, starte die Menu.exe, falls sie bei dir nicht automatisch startet. Dann klicke auf „Spiele“, danach auf „Details“ und schließlich auf „starten“.

Die unendliche Geschichte (4)



Hallo

Was soll das? Im Heft steht, dass das Spiel drin ist. Also will ich es auch installieren!

Entnehme dem Heft vorsichtig die Seite mit der Beschreibung des Spiels. Zeichne darauf einen Kreis mit genau 120 mm Durchmesser, den du sorgfältig ausschneidest und in dein (hoffentlich vorhandenes) Papierlaufwerk gibst, um das Spiel zu installieren. Ach ja, das Heft hast du ja auch nicht. Ich befürchte eine weitere Fortsetzung …

Code

Hallo,

wo gebe ich den Code der Vollversion ein, pcgames/code fehler 404 nix zum eingeben, extrem nervig. danke im voraus.
Gruß VS

Seit einer gefühlten Ewigkeit predige ich, dass korrektes Schreiben elementar wichtig ist. Nur wer sich richtig ausdrückt, kann auch richtig verstanden werden. Mit dem Lesen ist es genauso. Im Prinzip hast du zwar alles richtig gemacht, aber unseren Text offenbar nur überflogen. Sonst wäre dir nämlich aufgefallen, dass im Heft von der Seite www.pcgames.de/codes die Rede ist. Codes im Plural; mit einem „s“ wie Synologie am Ende. Mit dieser Endung klappt es dann auch mit der Verbindung. Nach meiner Erfahrung könnten 56% aller Problemfälle durch das Lesen der Anleitung gelöst werden. Und was solltest du daraus lernen? Genaues Lesen hätte deutlich weniger Zeit beansprucht als eine E-Mail zu schreiben.

Stau



Hallo Rainer,

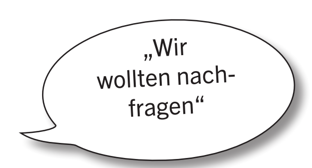
wie ich den letzten Folgen deiner Rumpelkammer entnehmen konnte, scheinst du Stau ja richtig zu lieben. Ich finde das ehrlich gesagt etwas schräg. Jeder normale Mensch hasst doch den Stau, oder?
Jo



Vielen Dank. Fast hätte ich mich schon für einen normalen Menschen gehalten. Hoffentlich steht das „Jo“ für einen männlichen Leser, dann fände ich es nicht ganz so verletzend. Was soll’s – eine gute Zigarre renkt mein Ego wieder ein. Aber zurück zum Thema. Ob ich den Stau liebe oder nicht, steht ja nicht zur Debatte. Ich habe mich damit abgefunden, so wie mit der Tatsache, dass es nachts dunkel wird oder dass die Steuern regelmäßig steigen. Kann man nix machen. Aber wenigstens bietet der Stau einen gewissen Unterhaltungswert, wenn man danach sucht, was man von den Steuern nicht sagen kann.

Diese mobile Werbefläche (siehe Bild) ist ein Paradebeispiel dafür. Die angebotenen Dienstleistungen interessieren mich noch weniger als die Schachmeisterschaften der Grundschule Altötting. Die Farbgebung sorgt dafür, dass das Motiv noch immer auf der Netzhaut brennt, wenn das Objekt bereits außerhalb des Gesichtskreises ist. Mission erfüllt. Und wenn man es nicht schafft, sich in seiner Muttersprache (?) zum Horst zu machen, benutzt man eben zusätzlich eine Fremdsprache oder man nimmt an, dass der marodierende Apostroph, welcher offenbar blind eingefügt wurde, der angepeilten Klientel nicht auffällt. Ein rundum stimmiges Bild also, was uns hier kim (Kim?) präsentiert. Meinen aufrichtigen Dank dafür – ich wurde eine Ampelphase prächtig unterhalten.

Geschenke

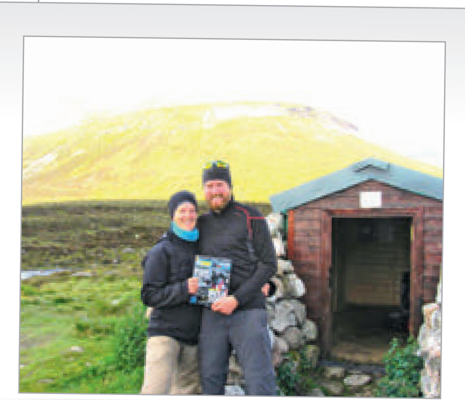


Hallo

Wir wollten nachfragen ob es bei ihnen möglich ist, gratis an Pc Hard-

LESER DES MONATS

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.


Ines und Daniel in den Highlands.


Der Hund von Florian tut nur so, als ob er lesen könnte.


Julian am Ostseestrand

ware und Software die sie nicht mehr benötigen zu kommen um diese für Review Videos zu nutzen. Wir möchten anschließend (wenn gestattet) diese in einer Art Verlosung verschenken, natürlich werden wir sie (wenn sie wollen) als Sponsor erwähnen.

Mit freundlichen Grüßen: Daniel

Kaum zu glauben, wie oft hier Anfragen mit diesbezüglichem Inhalt ankommen und wie oft ich somit auch solche Anfragen negativ beantworten muss. Dies hat verschiedene Gründe. Es liegt einmal daran, dass wir Soft- und Hardware aus naheliegenden Gründen auch gerne selber behalten. Ein weiterer, sehr wichtiger Punkt ist, dass wir zwar Pressemuster zur Verfügung gestellt bekommen, aber in solchen Fällen ja nicht der Eigentümer dieser Artikel sind. Nur der Eigentümer kann bestimmen, was damit geschehen soll – oft will er sie nach dem Test schlicht wieder zurückhaben.

Rossis Speisekammer

Heute: Schnitzelauflauf

Wir brauchen:

- 4 Schweineschnitzel
- 2 Scheiben roher Schinken
- 2 Scheiben gekochter Schinken
- 2 Scheiben Speck
- 4 Zwiebeln
- 1 Becher saure Sahne
- 1 Becher süße Sahne
- 1 Becher Crème fraîche mit Kräutern.

Die Schnitzel werden scharf angebraten, wobei es nicht darauf ankommt, dass sie durch sind – wir wollen nur die Röstaromen haben. Aus der Pfanne nehmen und darin jetzt die klein gehackten Zwiebeln glasig anbraten. Bei kleiner Hitze beide Sahnebecher und die Crème fraîche darüber und alles gut verrühren. Jetzt schneiden wir Schnitzel, Speck und Schinken in mundgerechte Stücke, geben alles in eine feuerfeste Form (zur Not tut es auch ein passender Topf), und übergießen es mit dem Inhalt der Pfanne. Ich gebe zusätzlich noch 1-2 Spritzer Tabasco und eine kleine Prise Salz dazu. Wichtig ist es jetzt, alles bei geschlossenem Topf über Nacht stehen zu lassen!
Danach den Topf für 60-70 Minuten in den auf 200 Grad vorgeheizten Ofen. Fertig.

Zum Schnitzelauflauf passen prima Spätzle, Penne oder schlicht ein Baguette.

Wie hat es dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung! Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.
Die besten Rezepte aus vergangenen Ausgaben findest du übrigens hier: pcgames.de ➲ Forum ➲ Spielwiese

pcgames.de im August



So geht's: QR-Code mit Smartphone oder Tablet scannen – und ihr gelangt direkt zur entsprechenden Website. Eventuell benötigt das Gerät einen QR-Reader (gibt's kostenlos im App Store).

Unser Tipp für Sammler der PC-Games-DVD: Empfänger des Abo-Newsletters können sich das jeweils aktuelle DVD-Inlay herunterladen (auch möglich auf pcgames.de). Einfach ausdrucken, ausschneiden, einlegen!

Von: Petra Fröhlich

Neuigkeiten und Neuheiten rund um PC Games: Trefft die Redaktion auf Facebook, pcgames.de, Youtube & Co.!



Games TV 24: Kostenlose Video-App

Der Spiele-TV-Sender für Smartphone und Tablet

Topaktuelle Videos, umfassende Berichterstattung und eine Menge pfiffiger Features – all das ist Games TV 24! Computec Medias kostenlose App für iPhone und iPad (Android folgt im Herbst) bietet Gamern alles, was das Spielerherz begehrt: Spiele-Trailer, Testvideos, Messespecials, Let's-Plays, Shows – und das für alle Plattformen, ohne kompliziertes Suchen, ohne lange Ladezeiten. Individuelle Playlists und Kanäle sowie Zusatzfeatures wie etwa die FLIPr-Funktion, in der die Spieler kinderleicht Stop-Motion-Clips im Retro-Gaming-Look erstellen, runden das Gesamtpaket ab. Via Apple-TV lassen sich die Videos zudem bildschirmfüllend auf dem TV darstellen! Die stetig wachsende Datenbank von aktuell schon über 10.000 Videos lässt sich intuitiv bedienen, dank der durchdachten Menüführung und der verschiedenen Kanäle behalten User stets die Übersicht. Die Kanäle sind nach Systemen unterteilt, hinzu kommen der gamescom-Kanal und ein Highlight-Kanal mit den besten Gaming-Videos. Am besten gleich kostenlos herunterladen und ausprobieren!

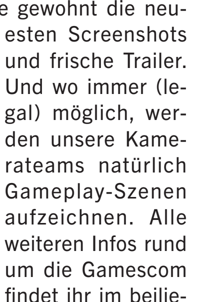




Gamescom: Hinter den Kulissen

Neues vom Witcher: Wir berichten live aus Köln!

Nicht alles, was die mehr als 600 Aussteller an neuen Spielen mit nach Köln bringen, wird auch öffentlich in den Messehallen gezeigt: Spielbare Versionen von *Tom Clancy's The Division*, *The Witcher 3: Wilde Jagd* oder *Batman: Arkham Knight* präsentieren die angereisten Entwickler lediglich „behind closed doors" – genauer gesagt in den beiden Hallen des sogenannten Business-Centers, also dort, wo Privatbesucher normalerweise keinen Zutritt haben. Die gute Nachricht: Das PC-Games-Team ist ab Montag, den 11. August, für euch in Köln und bereits mit Dutzenden von Spiele-Entwicklern zu Interviews, Vorführungen und Anspiel-Terminen verabredet. Auf pcgames.de seht ihr wie gewohnt die neuesten Screenshots und frische Trailer. Und wo immer (legal) möglich, werden unsere Kamerateams natürlich Gameplay-Szenen aufzeichnen. Alle weiteren Infos rund um die Gamescom findet ihr im beiliegenden Gamescom-Guide und in unserer Messe-Vorschau.



Kostenlos mehr Gaming-Leistung

Das brandneue PCGH-Sonderheft

Druckfrisch ab 30. Juli am Kiosk und im Online-Shop (shop.pcgames.de): Das neue Sonderheft unserer Tuner-Kollegen liefert Tipps zum Aufrüsten und Optimieren mitsamt konkreter Produktempfehlungen aus allen Preissegmenten. Profis bekommen Know-how rund ums Thema Wasserkühlung. Auf der DVD erwarten euch HD-Videos mit Schritt-für-Schritt-Anleitungen.



Faszination Minecraft

Der ultimative Guide für alle Minecraft-Versionen



Dieser aufwendig gestaltete Guide ist ein wahres Füllhorn an Tipps, Ideen und Anregungen rund um das unverwüstliche Klötzchen-Spiel. Ebenfalls lesenswert: der Exklusiv-Besuch bei den *Minecraft*-Machern von Mojang. Das Buch ist jetzt im Handel und auf shop.pcgames.de für 9,99 Euro erhältlich. Tipp: Wer jetzt PC Games abonniert, kann den Guide als Abo-Prämie abstauben.



25 Jahre Computec: Redakteure blicken zurück

Unsere Lieblingsartikel

2000: LENKRAD-TEST MIT SMUDO

Autor: Dirk Gooding Ausgabe: PC Games Hardware 11/2000
Artikel: Smudo dreht total am Rad



Für die Erstausgabe der PC Games Hardware führte mich meine erste Dienstreise nach Hamburg. Das Ziel: Ein Besuch bei Smudo, Frontmann der Fantastischen Vier, um zusammen mit dem leidenschaftlichen Hobby-Rennfahrer ein paar Lenkrad-Tests mit der Renn-Simulation *Grand Prix Legends* durchzuführen. Ich freute mich natürlich wie Bolle, denn die Musik von Fanta 4 gehört so selbstverständlich zu meiner Generation wie heutzutage Justin Bieber und Miley Cyrus. Leider gab's ein klitzekleines Problem bei der Anreise: Da die sechs Lenkräder für den Test nicht ins Handgepäck passten, fielen Bahn und Flugzeug als Transportmittel weg. Blieb also nur das Auto. Nürnberg – Hamburg, 1.200 Kilometer hin und zurück, an einem Tag, und das auf deutschen Autobahnen. Inklusive um 4 Uhr morgens aufstehen, wenn man vormittags in Hamburg sein möchte. Traumberuf Spiele-Journalist.
Die Strapazen der Anreise waren jedoch schnell vergessen, als ich gegen 10 Uhr morgens bei Smudo klingelte. Der machte im Schlafanzug die Tür auf und spazierte erst mal zum Bäcker, um ein paar Brötchen zu besorgen. Genauso entspannt ging's den Rest des Tages weiter: Ausgiebige Lenkradtests, Interview in der Küche mit Kaffee und Quarktaschen, nebenbei Privatvideos von Smudos Rennen auf dem Nürburgring glotzen, Pizza futtern, plaudern, Musik hören. Um 16 Uhr war Schluss mit lustig – die Autobahn wartete und ich beendete den Tag mit einem sechsstündigen Lenkrad-Dauertest am Steuer unseres Firmenwagens.

DIRK GOODING



Redaktionsleiter von PC Games MMORE und buffed, ist seit August 1999 für Computec Media tätig. Er fing als Spiele-Redakteur für PC Action an und wechselte nur ein Jahr später ins Team von Thilo Bayer, um sich um die Spiele-Rubrik in der brandneuen PC Games Hardware zu kümmern. Ende 2002 ging's zur PC Games, wo er 2005 die ersten WoW-Sonderhefte und später die PC Games MMORE aus der Taufe hob. Vor seiner Arbeit bei Computec Media studierte er Deutsch und Englisch und hockte schon im zarten Alter von 7 Jahren vor einer Atari-2006-Konsole.

2003: HALF-LIFE 2

Autor: Dirk Gooding Ausgabe: PC Games 11/2003 Artikel: Half-Life-2-Extrabeilage für die PC Games 11/2003

September 2003: Kurz vor der geplanten Veröffentlichung von *Half-Life 2* hockten PC-Games-Redakteur Daniel Möllendorf, Layouter Marco Leibetseder und ich tagelang bis tief in die Nacht zusammen und bastelten an der „Mutter aller Sonderbeilagen": Ein 24-seitiges Manifest über *Half-Life 2*, in dem sämtliche bekannten Infos vor dem Verkaufsstart noch mal zusammengefasst werden sollten. Die Wochen zuvor hatten wir alle verfügbaren Bilder, Interview-Schnipsel und sonstige Äußerungen von Valve-Mitarbeitern zusammengetragen und wie bei einem Kriminalfall sortiert und katalogisiert. Gabe Newell äußert sich über Ati-Grafikkarten? Ab damit in den Hardware-Teil! Valve veröffentlicht drei neue Zombie-Screenshots? Perfekt, um das Layout noch mal aufzulockern. Die ganzen Einzelteile setzten wir dann zum Schluss wie bei einem großen Puzzle zusammen.
Doch während wir an den Artikeln arbeiteten, verschafften sich Hacker einen Zugang zu Valves Firmennetzwerk und klauten den Quellcode von *Half-Life 2*. Ende September tauchte die erste spielbare Alpha-Version auf, Entwickler Valve schaltete daraufhin das FBI ein und Firmenchef Gabe Newell rief die Fangemeinde auf, sich an der Suche nach den Tätern zu beteiligen. Die Veröffentlichung von *Half-Life 2* wurde anschließend um satte 14 Monate verschoben. Wahnsinn!



2005: KEIN PLATZ MEHR FÜR BILDER!

Autor: Dirk Gooding Ausgabe: PC Games WoW-Sonderheft 02/2005 Artikel: Klassenguide Schamane

Beim ersten WoW-Sonderheft stießen unsere Layouter an die Grenzen des Machbaren. Das Problem: Die geplanten fünf Seiten Tipps für jede Klasse waren viel zu wenig – mein Artikel zum Schamanen hätte mit Bildern ungefähr die dreifache Menge Platz benötigt. Weil „Mehr Seiten" keine Option war und ich auf keine einzige Info verzichten wollte, musste eine andere Lösung her. Zum Entsetzen der Layouter und von Chefredakteurin Petra Fröhlich strich ich einfach sämtliche Bilder aus dem Artikel und wählte die kleinste noch gut lesbare Schriftgröße. Und siehe da: es passte. Dieser „Telefonbuch-Stil" für WoW-Guides hat sich bis heute gehalten, beispielsweise in der PC Games MMORE oder den WoW-Klassenbüchern.

Im nächsten Heft

❑ Report

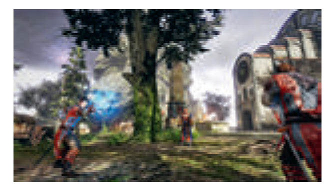
Der blanke Horror



Auffällig viele Studios wollen euch das Fürchten lehren: Nur die Mutigsten werden *The Evil Within* und *Alien Isolation* im Dunkeln spielen. Doch was macht ein richtig gutes Horror-Spiel aus?

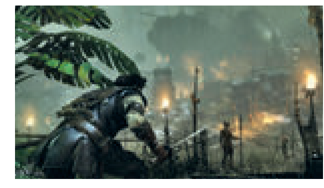
❑ Test

Risen 3: Titan Lords | Das Piranha-Epos im Langzeittest – reicht es für die Referenzliste?



❑ Vorschau

Raven's Cry | Das neue Rollenspiel der *Two Worlds*-Macher: Wir spielen eine fast fertige Version.



❑ Vorschau

Far Cry 4 | Wir besuchen die Entwickler und kämpfen uns durchs Himalaya-Gebirge.



❑ Test

Wasteland 2 | Brian Fargo will's noch mal wissen – und nicht nur Kickstarter-Backer freuen sich.



PC Games 9/14 erscheint am 27. August!

Vorab-Infos ab 23. August auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN PC GAMES!

ALAN WAKE



Spannend wie eine TV-Serie: Freut euch auf den „Psycho-Action-Thriller" von Remedy (*Max Payne*).

*Alle Themen ohne Gewähr



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl, Hans Ippisch

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.) Petra Fröhlich, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktionsleiter Print Wolfgang Fischer
Redaktion Print Peter Bathge, Marc Brehme, Viktor Eippert, Matti Sandqvist, Felix Schütz, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Andreas Bertits, Christian Dörre, Sascha Lohmüller, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Philipp Reuther, Rainer Rosshirt, Sönke Siemens, Lukas Schmid, Daniel Waadt
Trainees Tim-Philipp Hödl, Sonja Saup
Redaktion Hardware Frank Stöwer
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Frédérick Heinz, Monika Jäger
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert
Video Unit Thorsten Küchler (Ltg.), Jürgen Melzer (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Olaf Szymanski, Alexander Wadenstorfer, Marcus Winkler

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Chefredakteur Online (V.i.S.d.P.) Florian Stangl
Redaktionsleiter Online Simon Fistrich
Redaktion Online Matthias Dammes, David Martin, Maik Koch, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anne Müller Tel. +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH
Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg
Tel.: +49 40 46 85 67-0
Fax: +49 40 46 85 67-39
www.stroeerdigitalmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 27 vom 01.01.2014

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 66,90 EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games Extended 74,10 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 4, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

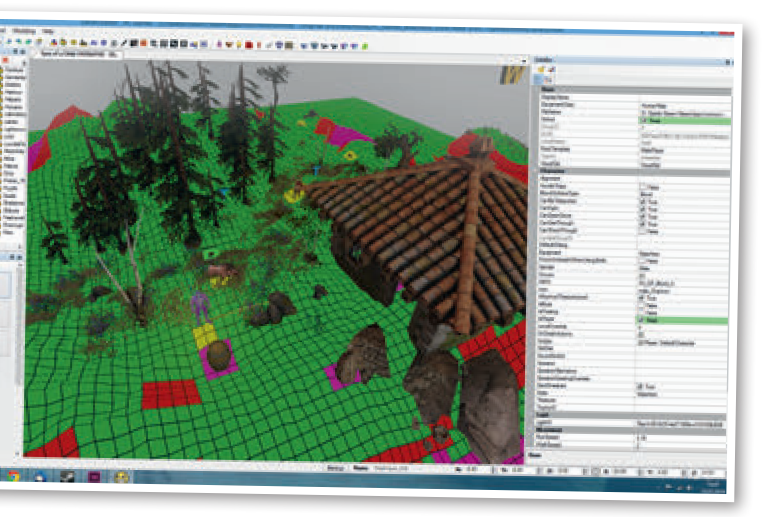
EXTENDED

08 | 14

DIVINITY: ORIGINAL SIN

EDITOR-TUTORIAL

Seite 116



Mit *Divinity: Original Sin* ist endlich einmal wieder ein klassisches Singleplayer-Rollenspiel mit ordentlicher Spielzeit erschienen. Doch auch dieses Schwergewicht ist irgendwann durchgespielt. Glücklicherweise liefert der Entwickler gleich einen Editor mit. In unserer ausführlichen Anleitung dafür zeigen wir die ersten Schritte auf dem Weg zu neu erstellten Levels und stellen außerdem die ersten Mods für *Divinity: Original Sin* vor.



XCOM: ENEMY WITHIN

Seite 121

XCOM: LONG WAR

Diese Modifikation ist nichts für Weicheier! *XCOM: Long War* krempelt *XCOM: Enemy Within* mit mehr als 700 Änderungen kräftig um. Im Aufgebot: Neue Waffen und Perks, lernende Aliens und ein mehr als saftiger Schwierigkeitsgrad.





SPECIAL

Seite 126

SPIELE IM WANDEL



Kaum eines der bekannten Hochglanz-Videospiele war einst so gedacht, wie wir es heute kennen. Egal ob *Bioshock*, *Watch Dogs* oder *Borderlands* – sie alle schwirrten ihren kreativen Erschaffern ursprünglich in gänzlich anderer Form durch den Kopf.

DIVINITY: ORIGINAL SIN

Erste Schritte mit dem Editor

Von: Andreas Bertits /Marc Brehme

Der *Divinity Editor* erlaubt es, eigene Abenteuer zu erstellen. Wir zeigen euch, wie einfach das geht.



Mit dem *Divinity*-Editor lassen sich eigene Abenteuer und Geschichten erstellen, die auch in von euch selbst erstellten Landschaften spielen. Die Mods dürft ihr mit anderen Spielern teilen.

So spannend die Abenteuer des Rollenspiels *Divinity: Original Sin* auch sind, irgendwann ist der letzte Boss erledigt und der Abspann flimmert über den Bildschirm. Glücklicherweise liefern die Larian Studios einen Editor mit, der es euch erlaubt, eigene Abenteuer zu erstellen und auch Änderungen am Spielsystem vorzunehmen. Damit lassen sich sogar richtige eigene Spiele erstellen. Einige dieser ersten von der Community erstellten Mods stellen wir euch ab Seite 120 vor.

EINARBEITUNG NÖTIG

Auf den folgenden Seiten erklären wir euch anhand eines Beispiels, wie ihr euch eine kleine Landschaft baut, in welcher ihr anschließend herumlaufen könnt. Es ist aber auch möglich, Quests zu erstellen und Gespräche mit NPCs zu schreiben, was aber den Rahmen dieser Einführung sprengen würde.

ACHTUNG!

Ganz wichtig beim ersten Start des Editors ist, die korrekten Pfade anzugeben. Die Game-Data-Dateien findet ihr unter „Steam\SteamApps\common\Divinity – Original Sin\Data" und die Editor-Dateien unter „Steam\SteamApps\common\Divinity – Original Sin\Data\Editor". Vorsicht! Gebt ihr versehentlich die falschen Pfade an, lässt sich dies nicht mehr im Editor ändern und er funktioniert nicht. Dann hilft nur, die Datei Config.xml im Verzeichnis „Steam\SteamApps\common\TheDivinityEngine" zu löschen. ❑

DIE GRUNDFUNKTIONEN

Wir erklären euch die Grundfunktionen und -fenster des *Divinity*-Editors, damit ihr wisst, was ihr wo findet.

1 Über diese Leiste wählt ihr Funktionen wie das Veröffentlichen der Mod an, ruft zusätzliche Fenster wie die „Sidebar" auf oder könnt einen neuen Level laden.

2 Arbeitsleiste: Über diese wählt man die verschiedenen Funktionen wie Landschafts- oder Lichtveränderungen an und kann Objekte auswählen und manipulieren.

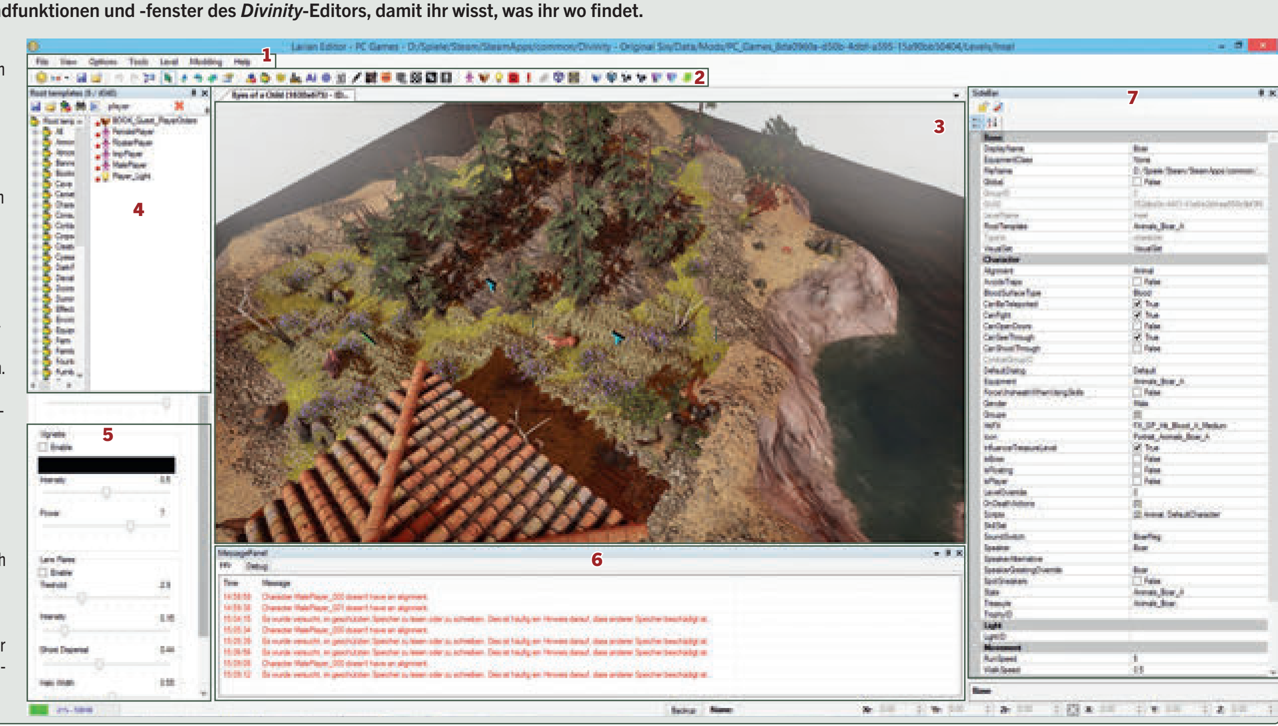
3 Das Hauptfenster zeigt eure Mod an. Hier könnt ihr direkt Änderungen vornehmen, die Landschaft verändern oder Objekte hinzufügen.

4 Über das Root-Templates-Fenster wählt ihr Objekte aus, die ihr in eurer Mod verwenden wollt.

5 Weitere Fenster, wie Lichteinstellungen, werden hier angezeigt.

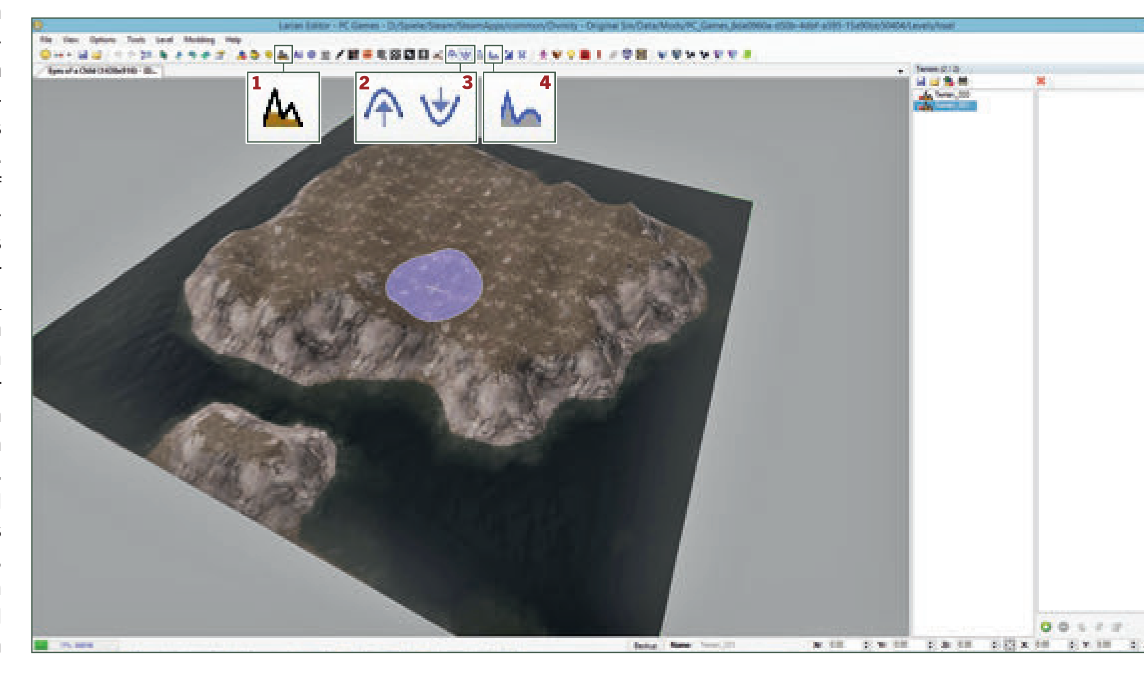
6 Das „MessagePanel" zeigt euch nützliche Meldungen und auch Fehler in der Mod an.

7 Die Sidebar ist ein Fenster, über das ihr ausgewählte Objekte verändern und ihnen Funktionen zuweisen könnt.



SCHRITT 1 – DAS BASIS-TERRAIN

Im ersten Schritt kümmern wir uns um das Terrain, auf dem die Mod spielen soll. Dazu erschaffen wir eine kleine Insel. Als Erstes muss das Terrain angelegt werden. Dazu klickt ihr in der oberen Leiste auf „Terrain Editor“ (1). Es öffnet sich ein Fenster, in dem ihr die Größe des Gebiets eingeben könnt. Wir haben uns für ein kleines mit einer Größe von 64x64 entschieden. Als Nächstes muss das Terrain-Material festgelegt werden. Dazu klickt ihr im selben Fenster auf das kleine Symbol neben dem grünen Pfeil. Dadurch öffnet sich das Ressourcen-Fenster. Hier klickt ihr auf „Main“ und gebt bei „filter“ „tr_ base“ ein – mit einem Leerzeichen zwischen dem Unterlängenstrich und dem Wort „base“. Nun könnt ihr euch ein Basismaterial für das Terrain aussuchen. Jetzt weist ihr dem Terrain über das Fenster links Texturen zu. Dazu klickt ihr auf „Terrain_000“ und dann unten im selben Fenster auf das grüne Plus-Zeichen. In dem Fenster, das sich jetzt öffnet, könnt ihr nach Texturen wie „Grass“ oder „Coastal Stones“ suchen. Fügt einige Texturen hinzu. Nun könnt ihr über die Buttons „Raise Terrain“ (2) und „Lower Terrain“ (3) die Landschaft verändern, indem ihr mit der linken Maustaste auf das Terrain klickt. Senkt diese etwas ab und schafft einige Hügel. Auf diese Weise kreiert ihr euch eine kleine Insel. Diese benötigt jetzt noch Wasser, weswegen ihr über das Terrain-Fenster links über das Plus-Symbol ein neues Terrain wie eben beschrieben anlegt, aber als Basismaterial dieses Mal nach „Lake“ sucht. So entsteht Wasser um eure Insel herum. Seht ihr dieses nicht, dann müsst ihr das Terrain der Insel etwas weiter absenken. Die Funktion „Smooth Terrain“ (4) macht die Landschaft etwas sanfter.

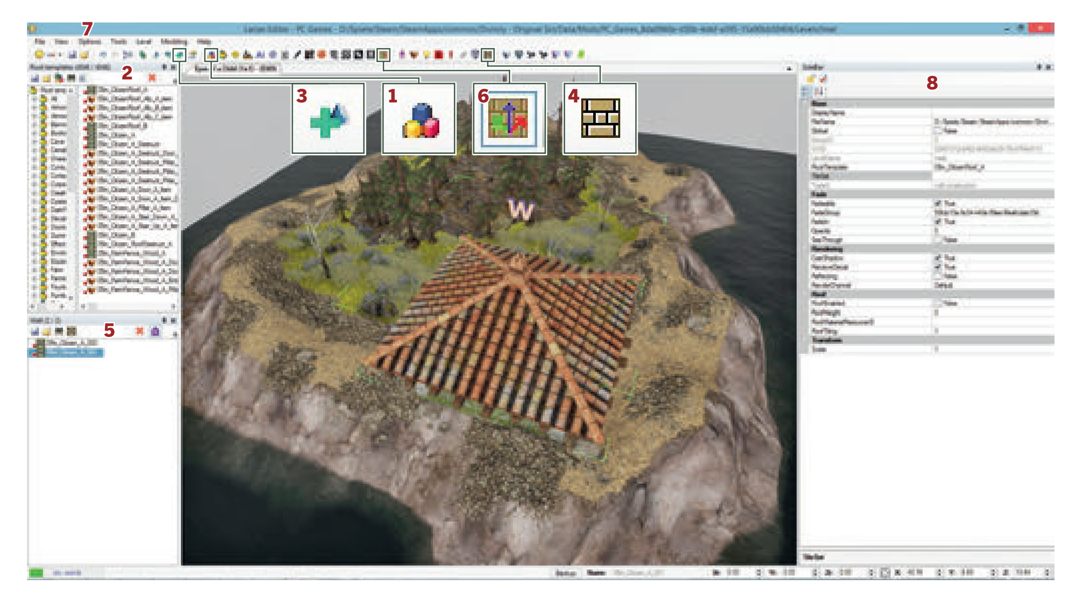


SCHRITT 2 – TEXTUREN UND PFLANZEN

Nachdem ihr nun die Insel in ihrer Grundform erschaffen habt, „malt“ ihr die Texturen darauf, die ihr schon in Schritt 1 ausgewählt habt. Dazu klickt ihr im Terrain-Fenster (1) auf die entsprechende Textur (2). Nun malt ihr diese Textur auf den Boden. Abhängig von der Reihenfolge im Fenster (2) lassen sich die Texturen übereinander lagern, sodass schöne Übergänge entstehen. Seid ihr zufrieden, dann benötigt eure Insel natürlich noch Pflanzen wie Bäume, Gras und weitere Objekte, darunter beispielsweise Felsen. Diese werden ebenfalls wie die Texturen aufgemalt. Dazu öffnet ihr zunächst das „Instance Painter“-Fenster (3). Hierhin (4) müsst ihr alle Objekte legen, die ihr für eure Landschaft haben wollt. Diese Objekte findet ihr im „Ressource Manager“ (5). Hier sucht ihr im Verzeichnis Assets/Items/Nature nach den Objekten, die ihr gerne verwenden möchtet. Ihr klickt also im „Ressource Manager“-Fenster (6) auf das Objekt, das IMMER eine Teekanne als Symbol haben muss, denn nur diese Objekte lassen sich für die Landschaften verwenden. Habt ihr ein Objekt wie beispielsweise eine Pinie als Baum gefunden, dann klickt ihr im „Instance Painter“-Fenster (4) auf den kleinen grünen Pfeil (7). So fügt ihr das Objekt dem Projekt hinzu. Ihr könnt so viele Objekte hinzufügen, wie ihr möchtet, darunter Felsen oder andere Bäume oder Büsche. Möchtet ihr diese jetzt in eure Landschaft einfügen, klickt ihr das Objekt im „Instance Painter“-Fenster (4) an und wählt das „Painter“-Symbol (8) aus. Damit könnt ihr mit der Maus nun das Objekt in eure Landschaft „malen“. Im „Instance Painter“-Fenster (4) findet ihr noch Optionen wie „Flow“, „Enable Random Scale“ oder „Radius“, über die ihr die Dichte und die zufällige Größe der Objekte und die Größe des Pinsels bestimmen könnt. So lässt sich schöne Vegetation „pflanzen“.

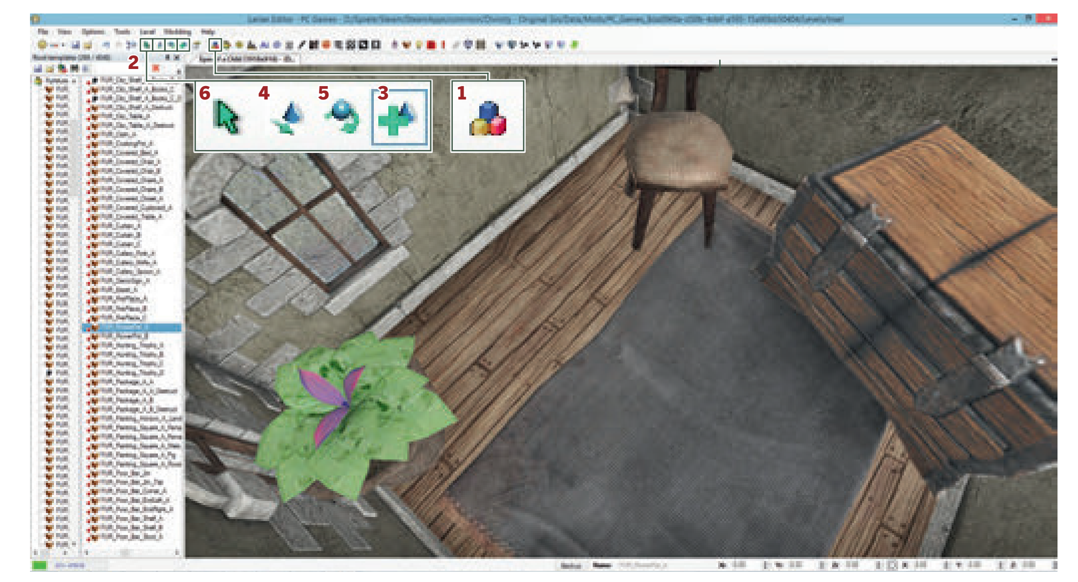
SCHRITT 3: EIN HAUS BAUEN

Als Nächstes errichtet ihr ein kleines Gebäude auf der Insel. Dazu öffnet ihr das „Root Templates"-Fenster (1) und wählt hier (2) unter „All" die Vorlage „05,_Citizen_A" als Wände aus. Mit Klick auf „Place a new object" (3) und rechtem Mausklick platziert ihr das Objekt in der Landschaft. Nun klickt ihr auf das „WallConstruction"-Icon (4), wodurch sich das „Wall"-Fenster (5) öffnet. Hier wählt ihr eure zuvor gesetzte Mauer aus. Über das „Edit Wall"-Icon (6) könnt ihr die Mauer verlängern oder Ecken bauen. Indem ihr „Edit Wall" (6) erneut und dann einen Teil der Wand anklickt, könnt ihr mit gedrückter Strg-Taste und dem Mausrad verschiedene Wandtypen durchscrollen. Möchtet ihr ein zweites Stockwerk haben, dann markiert mit „Edit Wall" (6) alle Wände, kopiert sie mit der Tastenkombination Strg+C und Strg+V. Dann verschiebt ihr es mit dem auftauchenden Pfeil in der Höhe, sodass es auf das andere Stockwerk passt. Nun benötigt das Haus noch ein Dach, das ihr ebenfalls zunächst als neues Stockwerk anlegt. Dafür öffnet ihr die „Sidebar" über Optionen (7), wählt das letzte Stockwerk aus und klickt im „Sidebar"-Fenster (8) auf „Root Template". Hier könnt ihr dem gesamten Stockwerk ein anderes Aussehen verpassen, zum Beispiel die Form eines Daches. Hier wählt ihr „CitizenRoof_A" aus und schon hat euer Haus ein Dach. Sollte es in falsche Richtungen zeigen, dann wählt die einzelnen Elemente aus, klickt diese mit der rechten Maustaste an und wählt dann „Flip Wall" aus. Habt ihr ein großes Haus erstellt, müsst ihr in der Sidebar (8) unter „Roof Resource Material" das Material des Daches wählen und anschließend unter „Roof Enabled" den Haken setzen und die Höhe unter „Roof Height" anpassen.



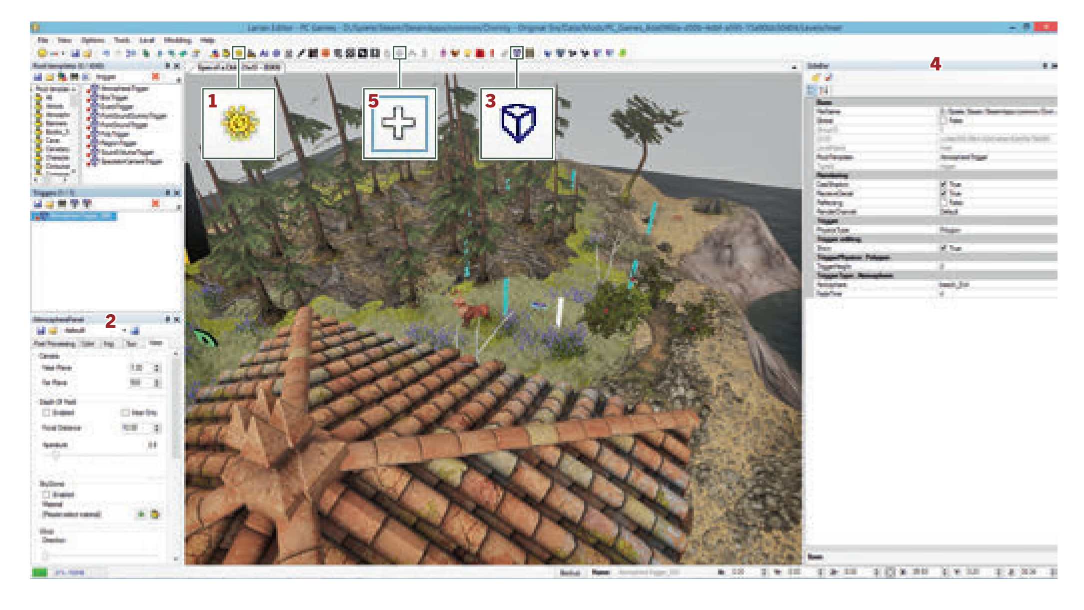
SCHRITT 4: OBJEKTE VON HAND PLATZIEREN

Um mehr Kontrolle über die Vegetation zu haben oder auch besondere Objekte oder Tiere in die Landschaft zu setzen, tut ihr das am besten manuell. Dazu öffnet ihr das „Root Templates"-Fenster (1). Hier findet ihr alle Objekte, die sich in der Welt anlegen lassen. Darunter Bäume, Büsche, Kisten, Betten, Schränke und auch Tiere oder Monster. Um ein Objekt zu platzieren, wählt ihr es zunächst aus dem „Root Templates"-Fenster (2) aus. Dort findet ihr viele Unterverzeichnisse voller Objekte. Die Verzeichnisse geben euch Hinweise darauf, was man dort finden kann. Unter „Furniture" etwa findet ihr Möbel für Gebäude. Unter „Nature" könnt ihr Bäume und Büsche auswählen und unter „Cemetery" ist alles gesammelt, was ihr braucht, um einen stimmungsvollen Friedhof zu erstellen. Ihr könnt euch also richtig austoben, um eurer Landschaft viel Leben einzuhauchen, sodass es später auch interessant ist, sie zu erkunden. Habt ihr ein Objekt gefunden, klickt ihr zunächst mit der rechten Maustaste in die Landschaft und wählt „Deselect all", sodass ihr nichts mehr ausgewählt habt. Dann klickt ihr das gewünschte Objekt im „Root Templates"-Fenster (2) an. Als Nächstes wählt ihr „Place a new object" (3) und klickt mit der linken Maustaste an die Stelle in eurer Landschaft, wo ihr das Objekt platzieren wollt. Das Objekt lässt sich anschließend über „Translate objects" (4) noch bewegen, falls ihr es doch an einer anderen Stelle haben wollt, und über „Rotate objects" (5) drehen. Möchtet ihr es löschen, dann klickt auf „Select object" (6) und drückt anschließend die Entf-Taste auf eurer Tastatur. Auf dieselbe Weise lassen sich auch Effekte platzieren, darunter etwa Feuer oder Qualm oder auch herumschwirrende Bienen und Schmetterlinge. Mit der Zeit werdet ihr so eure Landschaft um viele Details erweitern.



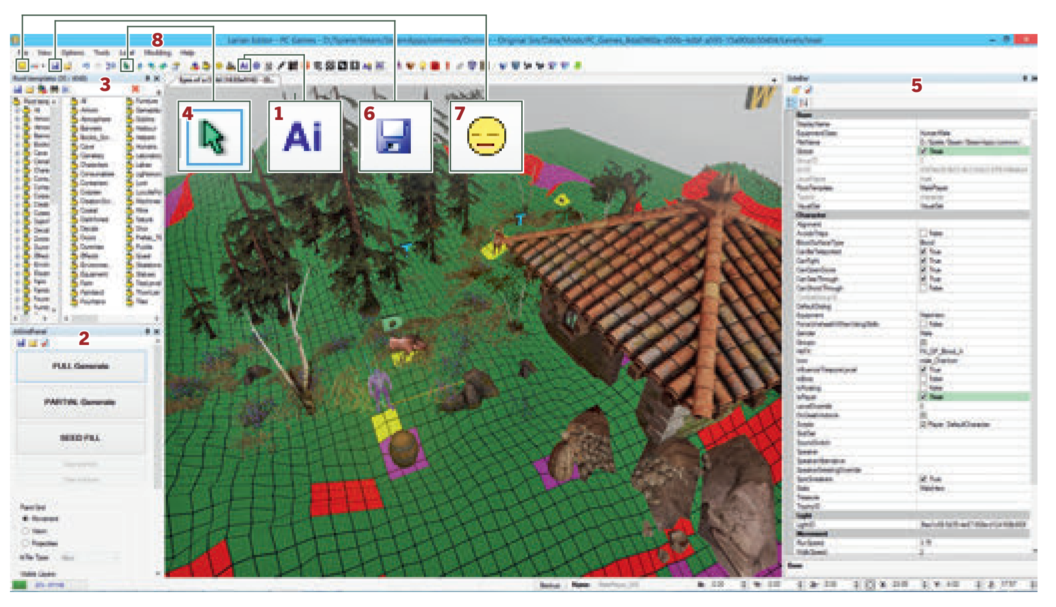
SCHRITT 5: ATMOSPHÄRISCHE LICHTEFFEKTE

Eure Szene benötigt nun auch eine entsprechende Atmosphäre. Dazu klickt ihr das Icon „Atmosphere/light settings“ (1) an. Es öffnet sich nun das „Atmosphere“-Fenster (2). Dieses ist in die Reiter „Post Processing“, „Color“, „Fog“, „Sun“ und „Varia“ unterteilt. Unter „Post Processing“ könnt ihr verschiedene Effekte wie HDR oder Bloom ein- und ausschalten sowie die Intensität bestimmen. Über „Color“ verändert ihr die Sättigung und Intensität des Lichts. Außerdem könnt ihr die Farbe des Lichts und dessen farbliche Wirkung auf die Landschaft und Objekte bestimmen. Hier müsst ihr einfach etwas an den Reglern herumspielen, bis ihr eine Lichtstimmung findet, die ihr für eure Szenen haben möchtet. Unter „Fog“ schaltet ihr Nebel für die Landschaft hinzu und bestimmt auch, wie intensiv der Nebel ist und welche Farbe er hat. Über „Sun“ legt ihr fest, welche Farbe und Intensität das Sonnenlicht hat, in welchem Winkel die Sonne scheint und wie sich dies auf die Schatten auswirken soll. Unter „Varia“ findet ihr einige zusätzliche Einstellungen, über die ihr beispielsweise einen Himmel hinzuschalten könnt, der sich dann im Wasser spiegelt. Die Atmosphäre lässt sich auch im Spiel ändern, indem ihr sogenannte „Trigger“ nutzt. Diese findet ihr unter „Root Templates“ (2). Wählt den „Atmosphere Trigger“ und platziert diesen wie ein Objekt in die Landschaft. Wählt nun das „Trigger“-Fenster (3) und den eben gesetzten Trigger aus und öffnet die Sidebar (4). Hier könnt ihr unter „Polygon“ und dem „Plus“-Symbol (5) die Größe der Trigger-Zone einstellen und unter „Trigger Atmosphere Type“ wählt ihr die entsprechende Atmosphäre, die sich dann beim Betreten der Trigger-Zone ändert.



SCHRITT 6: KÜNSTLICHE INTELLIGENZ UND MOD VERÖFFENTLICHEN

Jede Szene benötigt eine AI (englisch für Künstliche Intelligenz), um zu funktionieren. Diese bestimmt etwa, wo ihr euch auf der Landschaft bewegen könnt. Um dies einzustellen, öffnet ihr das „AI“-Fenster (1). Hier (2) klickt ihr zunächst auf „Full generate“, um die AI zu generieren. Die gesamte Landschaft wird nun mit roten Quadraten überzogen, was bedeutet, dass euer Held sich grundsätzlich nirgends bewegen kann. Um eine Landschaft betretbar und damit auch nutzbar zu machen, müsst ihr sogenannte AI-Trigger platzieren. Dazu öffnet ihr die „Root Templates“ (3) und wählt hier den „AISeeder“ aus, den ihr wie ein Objekt in die Landschaft platziert. Im „AI“-Fenster (2) klickt ihr nun auf „Seed Fill“, wodurch die begehbaren Quadrate grün werden. Eure Spielfigur kann sich nun also in eurer Landschaft bewegen. Über „Paint AI“ könnt ihr noch mit der Maus direkt bestimmen, wo eure Spielfigur hingehen können soll und wo nicht. Wieder über „Root Templates“ (3) platziert ihr wie ein Objekt eure gewünschte Spielfigur. Wählt die Figur nun mit „Select Object“ (4) an und öffnet die „Sidebar“ (5). Hier setzt ihr einen Haken bei „Global“ und „IsPlayer“. Speichert eure Mod jetzt ab (6). Als Nächstes dürft ihr sie direkt ausprobieren, indem ihr auf „Switch Game/ Editor“ (7) klickt. Nun könnt ihr in eurer selbst erstellen Mod herumlaufen und eure Landschaft erkunden. Um eure Mod zu veröffentlichen, klickt ihr auf Modding (8) und wählt hier „Module Settings“ aus. Im Fenster, das sich jetzt öffnet, gebt ihr einen Namen und eine Beschreibung der Mod ein und klickt auf „Save“. Öffnet wieder das Modding-Menü (8) und wählt jetzt „Publish module“ aus. In diesem Fenster gebt ihr wieder einen Namen und eine Beschreibung ein und wählt aus, ob die Mod sichtbar ist und ob sie über Steam oder als eigenständige Datei veröffentlicht werden soll.



Die ersten Mods für Divinity: Original Sin

COW SIMULATOR

Einmal Kuh sein, wer hat sich das nicht schon immer gewünscht …? Da Simulatoren wie der *Landwirtschafts-* oder der *Goat-Simulator* derzeit hoch in der Gunst der Spieler stehen, dachten sich die Entwickler der Larian Studios, dass man die Spieler doch mal in die Rolle einer Kuh schlüpfen lassen könnte. Daher ist der *Cow Simulator* die erste Mod für *Divinity: Original Sin*, die dem Editor des Spiels als Beispiel beiliegt.

Nur eine Kuh allein zu spielen, ist aber vielleicht etwas langweilig, also dürft ihr gleich vier davon verkörpern – jeweils mit anderer Fellfarbe, man will ja schließlich für Artenvielfalt sorgen. Also bildet ihr eine Kuh-Party und macht euch auf, die Weide zu erkunden. Das Gehege ist allerdings nicht besonders groß. Hier gibt es einen Brunnen, aus dem ihr Wasser holen und die Wiese befeuchten dürft, oder ihr treibt einige Hühner vor euch her, die panisch vor den Kühen davonlaufen. Die herumspringenden Schafe haben jedoch keine Lust, sich mit euch abzugeben, und genießen lieber blökend den sonnigen Tag.

In eurer Party habt ihr neben zwei Kühen auch zwei Stiere, die an den großen Hörnern zu erkennen sind. Wie das in der Tierwelt nun mal so ist, gibt es immer wieder Streitigkeiten um die Weibchen, so auch im *Cow Simulator*. Ihr dürft jederzeit den anderen Bullen attackieren, was in einen Kampf mündet, der mittels der Hörner ausgetragen wird. Dabei geht es nicht besonders zimperlich zu – das Ganze endet mit dem Tod eines der Stiere. Dafür bekommt der Rest der Party allerdings Erfahrungspunkte. Auch die anderen Tiere lassen sich angreifen, was euch sogar Beute einbringt. So läuft eben der Alltag von Kühen ab.

Info: www.larian.com



Die Kühe im Cow Simulator können sich auch untereinander bekämpfen. Das gibt Erfahrungspunkte.



Die Party in der Mod besteht aus vier Kühen, die eine Weide abgrasen und hier andere Tiere treffen.

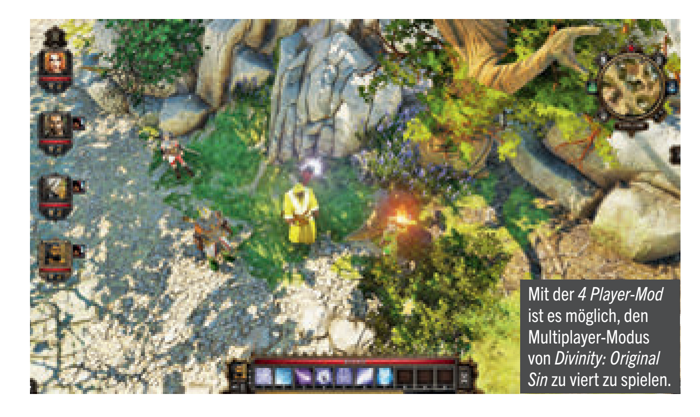
4 PLAYER-MOD

Der Multiplayer-Modus von *Divinity: Original Sin* ist eine spaßige Sache. Zu zweit die Welt erkunden, sich in Stein-Schere-Paper-Spielen zu streiten und gemeinsam taktische Rundenkämpfe auszufechten, das macht einfach Laune. Da man aber noch zwei weitere NPC-Mitstreiter in die Gruppe aufnehmen kann, ist der Gedanke nur logisch, auch zu viert spielen zu können. Das wird mit der *4 Player-Mod* von BlazeDragoon jetzt möglich.

Nach der Installation muss erst einmal ein neues Spiel begonnen werden; Savegames sind nicht kompatibel. Nun erstellen zwei Spieler regulär ihre Charaktere und machen sich dann auf, zwei Begleiter in der Welt zu suchen. Sobald diese gefunden sind, können die beiden anderen Spieler die Kontrolle über diese anhand der Charakter-Zuordnung übernehmen. Dann kann das Abenteuer zu viert bestritten werden.

Kleiner Wermutstropfen: Dialoge und Streitigkeiten werden in der Mod nur von den beiden Hauptcharakteren ausgetragen.

Info: www.larian.com/forums



Mit der *4 Player-Mod* ist es möglich, den Multiplayer-Modus von *Divinity: Original Sin* zu viert zu spielen.

MRESTURKS KLEIDUNGS-MODS

Divinity: Original Sin-Fan MrEsturk ist seit der Veröffentlichung des *Divinity Editors* fleißig dabei, neue Klamotten für die Helden zu erstellen. MrEsturk hat es bisher geschafft, zwei Mods zu veröffentlichen.

Seine Modifikation *Robes to Clothes* ersetzt die Roben im Spiel durch Stoffrüstungen, die hauteng anliegen, die Figur der Helden betonen und dabei auch noch schick aussehen. Damit wollte er sich aber nicht zufriedengeben und arbeitete an weiterer Kleidung, welche die Männer und Frauen im Spiel sehr aufreizend darstellt. Seine zweite Mod *Sexy female & male armor* fügt neue Rüstungen ins Spiel ein. Diese werden dem Namen der Fan-Erweiterung durchaus gerecht. Die knappen Leder- und Kettenrüstungen sowie die Magierrüstung, die kaum noch etwas der Fantasie überlässt, stehen sowohl für die männlichen als auch für die weiblichen Charaktere im Spiel zur Verfügung. Wer auf knapp bekleidete Helden steht, sollte sich diese Mods zulegen.

Info: www.larian.com/forums



Die neuen Rüstungen für männliche und weibliche Charaktere durch die Mod *Sexy female & male armor* sehen sehr schick aus und zeigen viel Haut.

XCOM: ENEMY WITHIN

Long War

Von: Andreas Bertits/Marc Brehme

Bei dieser Mod ist der Name Programm, denn die Kämpfe in *XCOM: Enemy Within* werden deutlich länger und schwieriger.

Eine Soldatin aus dem Squad feuert auf einen Außerirdischen, der versucht, in Deckung zu hechten, nachdem seine Artgenossen bereits dem Sperrfeuer der XCOM-Truppe zum Opfer fielen.

AUF HEFT-DVD

Video zum Spiel

Taktische Rundenkämpfe gegen fiese Aliens sind das Markenzeichen von *XCOM: Enemy Unknown* und des Add-ons *XCOM: Enemy Within*. Doch den Fans der Ursprungsspiele *UFO: Enemy Unknown* aus dem Jahr 1994 und *XCOM: Terror from the Deep* von 1995 ist das nicht genug. Selbst in den höheren Schwierigkeitsgraden ist das moderne *XCOM* einigen Spielern noch zu seicht. Glücklicherweise lässt sich das Spiel modden.

Der Hobby-Entwickler John „JohnnyLump" Lumpkin scharte einige Gleichgesinnte um sich, um die *Long War*-Mod zu erschaffen. Damit will er den Spielern, die sich taktisch und vom Schwierigkeitsgrad her mehr von *XCOM* erwarten, genau das geben. *Long War* wird euch ins Schwitzen bringen und selbst diejenigen unter euch fordern, die *XCOM* auf dem härtesten Schwierigkeitsgrad mit links durchgespielt haben.

LANGER SPASS

An der Kampagne ändert sich gründsätzlich nichts. Die Missionen sind nach wie vor dieselben und auch die Hintergrundgeschichte bleibt gleich. Ihr stellt euch also nach wie vor ein Team aus Soldaten zusammen, um mit diesen gegen eine Invasion von bösen Aliens vorzugehen. Diese greifen überall auf der Erde an und ihr müsst euch vor jedem Einsatz entscheiden, welche der Missionen ihr erledigt. Habt ihr ein Team zusammengestellt, dann fliegt euch ein Shuttle an den Einsatzort. Hier geht es den grauen Männchen schließlich rundenweise an den Kragen. Ihr zieht Soldat um Soldat, sucht Deckung, nehmt Aliens aufs Korn, befreit entführte Menschen, infiltriert UFOs oder müsst versuchen, Technologie der Außerirdischen zu stehlen. Dabei ist stets Taktik gefragt, ohne die ihr nicht weit kommt. Habt ihr euren Zug für jeden Soldaten beendet, kommen die Aliens an die Reihe. So setzt sich das Spiel fort, bis die Mission geschafft ist oder eure ge-



Vor jeder Mission rüstet man seine Einheiten richtig aus, sodass sie im Kampf auch effektiv sind. Dafür stehen euch mit der Modifikation *Long War* nun mehr als dreißig neue Waffen und weitere Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung.

OHNE FLEISS KEIN PREIS – UNSERE TIPPS ZUR INSTALLATION

Die Installation der *XCOM Long War-Mod* ist unter Umständen nicht ganz so einfach, wie es zunächst den Anschein hat. Wir erklären, was bei Problemen zu tun ist.

Grundsätzlich sollte die Installation der Mod recht einfach ablaufen. Nachdem ihr euch die Datei – in der aktuellen Version mit der Bezeichnung Long War 3 Beta 13-88-3-0b13.exe – heruntergeladen habt, führt ihr diese aus, folgt den Anweisungen und schon sollte die Mod installiert sein. Voraussetzung ist natürlich ein bereits installiertes Hauptspiel ***XCOM Enemy Within***. Kommt es beim ersten Start des Spiels nach Installation der Mod zu einem Absturz und ihr landet wieder auf dem Windows-Desktop, dann wundert euch nicht. Das ist normal. Die Mod arbeitet erst beim zweiten Start korrekt, was laut den Entwicklern daran liegt, dass Steam das Spiel erst an die größeren Dateien anpassen muss.

Problematisch wird es aber, wenn das Spiel auch beim zweiten Anlauf abstürzt oder euch im Startmenü des Spiels die Option ***Long War*** fehlt. Habt ihr eines dieser Probleme, dann müsst ihr zunächst unbedingt sicherstellen, dass ihr die englische Version von ***XCOM Enemy Within*** nutzt. Mit der deutschen Version konnten wir die Mod nicht zum Laufen bringen. Außerdem solltet ihr keine bereits angefangene Kampagne weiterspielen, sondern eine neue beginnen. Treten dann noch immer Probleme auf, müsst ihr folgende Schritte abarbeiten:

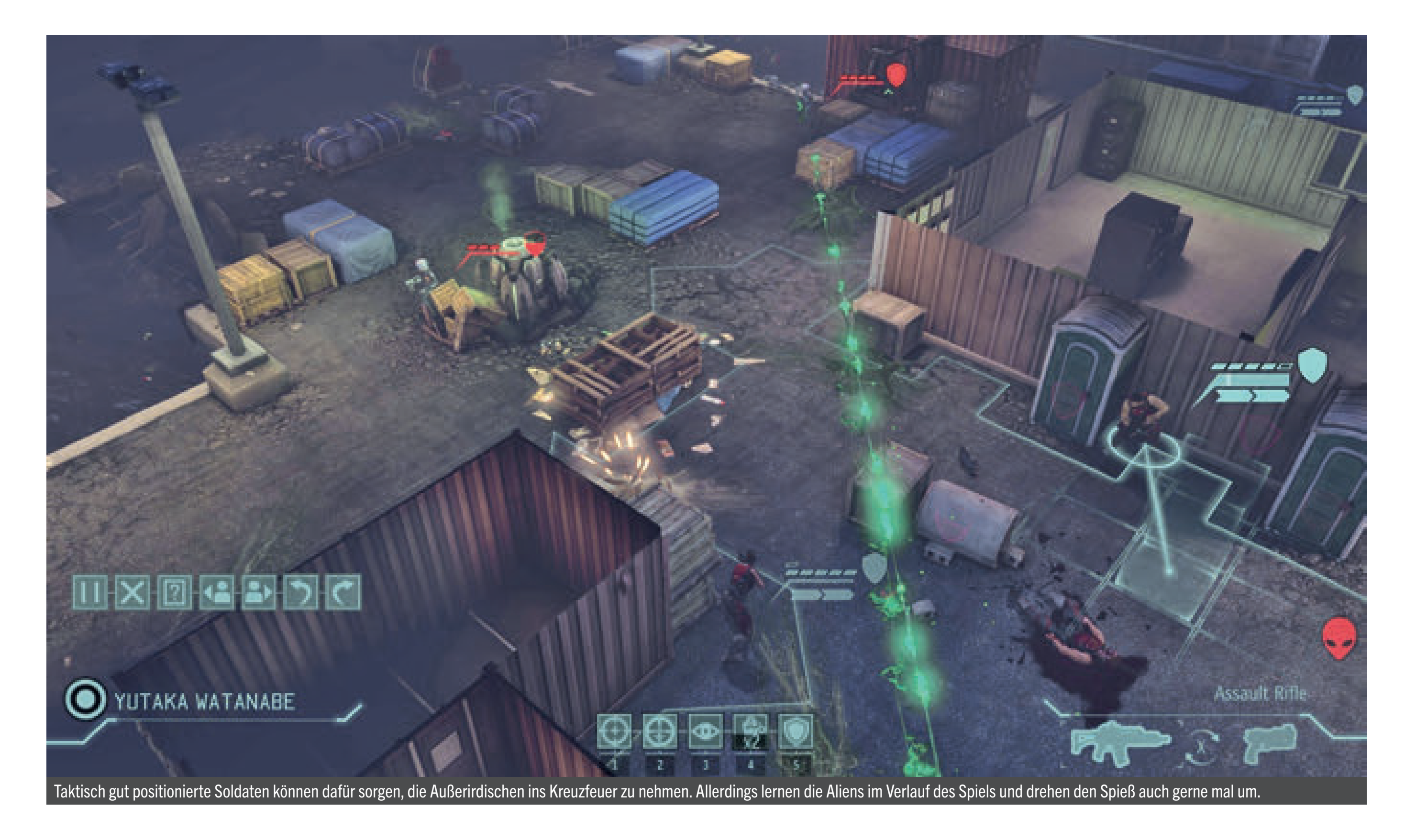
- Sucht das Verzeichnis C:/Users/EUER WINDOWS BENUTZERNAME/Documents/My Games/XCOM – Enemy Within/XComGame/Config.
- Löscht in diesem Verzeichnis alle Dateien.
- Startet das Spiel, um euch zu vergewissern, ob es nun funktioniert.
- Tut es das nicht, dann sucht das Verzeichnis C:/Program Files (x86)/Steam/SteamApps/common/XCom-Enemy-Unknown/XEW/XComGame/CookedPCConsole (je nachdem, wie und wo ihr Steam installiert habt, könnte sich das Verzeichnis auch an anderer Stelle befinden).
- Sucht die Dateien **XComGame.upk.uncompressed_size** und **XComStrategyGame.upk.uncompressed_size**. Sollten diese bei euch vorhanden sein, dann löscht sie.
- Startet das Spiel versuchsweise.
- Funktioniert das nicht, dann sucht das Verzeichnis C:/Users/EUER WINDOWS BENUTZERNAME/Documents/My Games/XCOM - Enemy Within/XComGame/SaveData
- Löscht oder benennt die Datei **profile.bin** um und startet dann das Spiel. Achtung: Ihr müsst eure Grafikeinstellungen und weitere Optionen neu einrichten, nachdem ihr die Datei gelöscht habt.
- Startet das Spiel, um zu sehen, ob es nun funktioniert.
- Installiert die ***Long War*** EW-Mod noch einmal, ohne vorher zu deinstallieren. Überschreibt also mit der neuen Version die aktuell installierte (Hinweis: Dadurch könnte der Uninstaller nicht mehr funktionieren, sodass ihr nur noch direkt über Steam das gesamte Spiel deinstallieren könnt).

Sollten alle diese Tipps nichts helfen, dann bieten euch die Mod-Entwickler an, sich über das Forum auf www.nexusmods.com/xcom an sie zu wenden. Ihr müsst allerdings unbedingt bei der Anfrage angeben, auf welchem Schwierigkeitsgrad ihr spielt, welche Second-Wave-Optionen ihr nutzt und ob ihr eine neue Kampagne gestartet oder eine bereits begonnene wieder aufgenommen habt. Außerdem weisen die Entwickler der Mod darauf hin, dass zukünftige Versionen unter Umständen die Spielstände zerstören, sodass ihr mit jeder neuen Mod-Version die Kampagne noch einmal von vorne starten müsst.

samte Truppe ausgeschaltet wurde – was mit der *Long War*-Mod gar nicht so selten vorkommt.

So weit alles beim Alten also. Und dennoch fühlt sich *Long War* wie ein anderes Spiel an. Ein Spiel, welches einen nicht an die Hand nimmt und durch die Story führt. Hier ist jeder noch so kleine Fehler tödlich. Die Änderungen, welche die Mod in das Hauptspiel einführt, sind so tiefgreifend, als würde man trotz derselben Missionen ein anderes *XCOM* spielen.

Dies beginnt schon in der allerersten Mission der *Enemy Within*-Kampagne. Anstatt mit vier Soldaten – wie aus dem Hauptspiel gewohnt – zieht ihr hier zu sechst in den Kampf gegen die Außerirdischen. Dabei braucht man aber nicht zu glauben, dass nun alles einfacher wird. Ganz im Gegenteil, der Schwierigkeitsgrad zieht extrem an. Allein schon bei dessen Auswahl stellt man fest, dass es die Einstellung „Einfach“ gar nicht mehr gibt. John Lumpkin und sein Team möch-



Taktisch gut positionierte Soldaten können dafür sorgen, die Außerirdischen ins Kreuzfeuer zu nehmen. Allerdings lernen die Aliens im Verlauf des Spiels und drehen den Spieß auch gerne mal um.

„Für uns sind Entscheidungen kein Spaß!"

PC Games: Wann wurde die Idee für die Mod *Long War* geboren und was war die Intention dahinter?
Lumpkin: „Die Idee wurde geboren, nachdem ich Ende 2012 die Kampagne von *XCOM: Enemy Unknown* auf dem Schwierigkeitsgrad „Impossible" geschafft hatte und nicht das Gefühl verspürte, das Spiel beendet zu haben. *XCOM* war großartig, aber ich wollte mich mit mehr Problemen auseinandersetzen. Ich empfand im Speziellen den Strategieteil des Spiels als zu einfach. Damit meine ich, dass es immer eine dominante Strategie zum Sieg gibt, die man


John Lumpkin ist der Entwicklungschef von Long War.

verfolgt. Die Strategie des Spiels zu einer Herausforderung zu machen, war die ursprüngliche Intention, aber wir hatten nicht die Möglichkeit dazu, dies zu ändern, da *XCOM* nicht besonders modfreundlich ist. Zu der Zeit gab es nicht viele Leute, die Mods dafür entwickeln wollten, und wir erkannten die Chance, eine Version von *XCOM* zu erschaffen, die ich gerne spielen und mit anderen teilen wollte. Zudem hatte ich noch ein ultimatives Motiv, da ich meinen Science-Fiction-Roman *Trough Struggle, the Stars* in der Dokumentation der Mod erwähnen wollte. Mit der Zeit begannen Modder immer tiefer in den Spielcode einzudringen und wir fanden heraus, dass wir nicht nur Konstanten am Spiel, sondern ganze Funktionen sowohl im Strategie- als auch im Taktikteil ändern konnten. Meine Partnerin Amineri ist damals zum *Long War*-Projekt dazugestoßen. Sie ist sehr talentiert und kreativ und die Mod ist eigentlich eine Zusammenarbeit zwischen ihr, mir und einigen anderen sehr fähigen Beteiligten. Es ist ganz sicher nicht meine Mod allein, es ist das Produkt von Leuten, die zusammenarbeiten. Wir begannen mit kleinen Dingen, wie Zufallsschaden von Granaten, um mehr Realismus ins Spiel zu bringen, aber Amineri und unser UI-Modder XmarksTheSpot waren in der Lage, die Engine so zu verändern, wie ich es mir nie hätte träumen lassen."

PC Games: Es gibt mehr als 700 Änderungen gegenüber *XCOM: Enemy Unknown* und *Enemy Within*. Welche waren am schwersten umzusetzen?
Lumpkin: „Vermutlich die letzte große Neuerung, nämlich die Integration von neuen Waffen ins Spiel. Darunter Maschinenpistolen und Sturmgewehre, wofür wir die ursprünglichen Modelle in der Größe geändert haben. Hier mussten auch einige interne Ressourcen verändert werden, genau wie die Art, wie das Speichern bei den taktischen Missionen funktioniert. Wir sind noch immer dabei, Bugs zu suchen, daher befindet sich die Mod auch noch im Beta-Stadium."

PC Games: Würdest du sagen, dass sich *XCOM* nun komplett anders spielt oder habt ihr darauf geachtet, dass sich das Spiel im Kern noch wie früher anfühlt?
Lumpkin: „Ich würde sagen, dass der Kern des taktischen Spiels noch immer vorhanden ist, nur die Art, wie man gewinnt, ist nicht mehr dieselbe. Wir stellen den Spieler vor eine Reihe von Problemen, bieten aber auch viele Lösungsmöglichkeiten, sodass eine Vielzahl neuer Situationen und Ergebnisse entsteht. Der Strategiepart dagegen ist fast komplett neu. Jemand, der die Mod gespielt hat, meinte uns gegenüber, dass wir das Spiel in eine strategische Simulation einer Alien-Invasion verwandelt hätten, was mich sehr gefreut hat. Nachdem ich jetzt viel über die neuen Features erzählt habe, sollte ich noch sagen, dass der fundamentale Wert der Mod durch die Balance entsteht. Jede Entscheidung sollte schwer sein und auch schwerwiegende Folgen nach sich ziehen. Wir erhalten viel Kritik von den Spielern, die durch die Mod ihre aus dem Hauptspiel bekannten Strategien nicht mehr nutzen können. Das ist aber so gewollt, denn diese Strategien waren dominant, es waren einfache Entscheidungen. Doch für uns sind Entscheidungen kein Spaß."

PC Games: Eine der Änderungen ist die Entfernung des einfachen Schwierigkeitsgrades. Warum habt ihr ihn entfernt und wie reagierte die Community darauf?
Lumpkin: „Das Herz der Mod ist eine viel forderndere *XCOM*-Spielerfahrung, eine, in der man sich verlieren kann. Als ich begann, dachte ich nicht, dass irgendjemand, der die Mod spielen würde, einen einfachen Schwierigkeitsgrad haben wollte. Allerdings gibt es keine Conversion-Mods wie unsere und einige Spieler haben uns wissen lassen, dass sie die Mod gerne spielen würden, sie ihnen aber zu schwer sei. Daher fügen wir einen ‚Cinematic Mode' in die Second-Wave-Optionen ein, um das Spielerlebnis deutlich zu vereinfachen."

PC Games: Was sind die größten Änderungen, die ihr mit der Mod eingeführt habt?
Lumpkin: „Acht Soldaten- und acht MEC-Klassen, alle mit drei Perks, die pro Beförderung zur Wahl stehen. Offiziere mit besonderen Fähigkeiten, die das Squad unterstützen. Ein erweiterter Psionik-Skillbaum, neue Perks, neue Technologien und neue Objekte. Gruppen mit bis zu zwölf Soldaten und ein Ausdauersystem für die Kämpfer, durch welches man noch mehr Soldaten zur Verfügung stehen haben muss, anstatt sich auf wenige Superhelden zu konzentrieren. Fünf Levels, über welche man die Waffen verbessert, mehr als 30 neue Waffen und weitere Ausrüstung. Ein forderndes Abfangjägerspiel, eine verbesserte Alien-KI, neue UFO-Klassen und Aliens, die sich verbessern, um die Kampagne fordernd zu halten."

PC Games: Was ist deine Lieblingsänderung?
Lumpkin: „Ich bin besonders stolz auf die von uns erschaffene KI der Aliens im Strategiepart. Obwohl ihre Auswirkungen manchmal sehr klein sind, erweitert sie die Story und auch die Herausforderung. Das ungemoddete Spiel setzte euch einfach Missionen vor, die man nach Rohstoffen und Erfahrung abgefarmt hat. Wir gaben den Aliens eigene Ressourcen, um die sie sich kümmern, wodurch sie zu einer noch größeren Bedrohung werden. Denn sie entscheiden nun auch, welche Missionen sie starten. Stellt XCOM für sie keine große Bedrohung dar, dann entführen sie einfach mehr Menschen, um ihre Ziele zu erreichen. Wird XCOM zu einer Gefahr, denn greifen sie auch direkt an. Außerdem spielt die Geografie eine Rolle und die Aliens greifen die Orte an, die nah an denen liegen, die sie bereits erobert haben."

PC Games: Was glaubst du, wie wichtig ist die Mod-Szene generell und im Besonderen für *XCOM*?
Lumpkin: „Abgesehen von einem Modul für *Neverwinter Nights* habe ich mich noch nicht tiefgreifender mit der Mod-Szene beschäftigt. Ich lebe in meiner Freizeit die Fantasie aus, ein Spieledesigner zu sein. Ich denke aber, dass Modding sehr wichtig ist, da es die Lebensspanne eines Spiels wie *XCOM* erweitert, indem neue Versionen abseits von kommerziellem oder designtechnischem Druck möglich sind."

PC Games: Welche Pläne habt ihr, *Long War* noch mehr zu erweitern?
Lumpkin: „Momentan arbeiten wir auf die finale, bugfreie Releaseversion hin. Sobald diese fertig ist, arbeiten wir noch eine Liste mit den Dingen ab, die wir gerne noch einfügen wollen. Darunter Alienangriffe auf die Abfangjägerbasen, Forschungseinrichtungen der Aliens, die von Bossgegnern kommandiert werden und neue Psikräfte. Wir hoffen, dass die Entwickler von *XCOM* eine Art Toolkit veröffentlichen werden, das es uns erlaubt, neue Maps zu erstellen. Ich denke nämlich, dass die limitierte Anzahl an Maps aktuell den Spielspaß bremst, den man eigentlich mit dem Spiel haben könnte. Wenn wir die Möglichkeit bekämen, mehr Maps zu erschaffen, dann könnten wir das Spiel so unsterblich wie das originale *XCOM* machen."

PC Games: Wie war das bisherige Feedback der Spieler zu eurer Mod?
Lumpkin: „Wir haben einige großartige Betatester, die uns sehr schnell wissen lassen, wenn etwas nicht funktioniert und wir verlassen uns stark auf sie. Der Großteil des Feedbacks war positiv. Das meiste negative Feedback bezieht sich auf den extremen Schwierigkeitsgrad der Mod. Aber wir werden diese Spieler hoffentlich mit Tipps und dem Cinematic Mode zufriedenstellen, sodass am Ende hoffentlich jeder zufrieden ist. Das beste Feedback kam von *XCOM*-Designer Jake Solomon, der über Twitter schrieb, dass unsere Mod *XCOM* auf ein neues Level heben würde. Es ist ein großartiges Gefühl, wenn sogar die Entwickler unsere Arbeit zu schätzen wissen."

PC Games: Habt ihr auch schon Pläne für eine neue Mod und wenn ja, was wird es für eine sein?
Lumpkin: „Nein, bisher noch nicht. Zunächst wollen wir dafür sorgen, dass *Long War* bugfrei und ausbalanciert ist. Außerdem bin ich alt ;-), habe Kinder und schreibe eine Dissertation. Da hat man nur Zeit, um **ein** Spiel zu spielen, und das war für eine lange Zeit *XCOM*."

ten *XCOM* mit der *Long War*-Mod so nah wie möglich ans Original bringen – und das war teilweise ultrahart.

MEHR TAKTIK

Nun zieht man also zu sechst los, was sogleich natürlich auch neue taktische Möglichkeiten eröffnet. Mehr Kämpfer können auf Hausdächern positioniert werden oder man nimmt den Gegner von mehreren Seiten in die Zange. Kommen die ersten Aliens in Sicht, merkt man aber gleich, dass die künstliche Intelligenz deutlich besser als im Hauptspiel ist. Eine falsche Bewegung oder ein falsch positionierter Charakter und dieser kann innerhalb der ersten Spielminuten mit nur einem Schuss das Zeitliche segnen.

Die Außerirdischen agieren so intelligent, dass sie die Soldaten sogar in Fallen locken, sich zurückziehen, alle Möglichkeiten der Umgebung nutzen, wie beispielsweise durch Fenster zu springen oder durch Türen zu hechten. Selbst wenn man glaubt, einen der Aliens erledigt zu haben, so kann dieser noch ein Ass aus dem Ärmel zaubern und überraschend einen Zug durchführen, mit dem man nie gerechnet hätte, wodurch man sich in den Kämpfen nie sicher fühlen kann. Und genau das macht den Reiz der *Long War*-Mod aus. Man muss mit dem Unberechenbaren rechnen. Daneben bekommt ihr es aber auch mit mehr Aliens pro Mission zu tun, was eine größere Herausforderung darstellt.

Man merkt, dass sich die Modder bei *Long War* viele Gedanken gemacht haben. Es wurde nicht einfach nur die Anzahl der Feinde erhöht, was allein schon den Schwierigkeitsgrad in die Höhe getrieben hätte. Man hat sich die Mühe gemacht, viele Details des Spielsystems zu überarbeiten und umzukrempeln, um eine völlig neue Spielerfahrung zu erschaffen. Dass das Grundgerüst dabei unangetastet bleibt, zeugt vom Respekt, den die Modder dem ungemoddeten Spiel gegenüber haben. Nur die Herausforderung für erfahrene Spieler und diejenigen, die dies noch werden wollen, wurde erhöht – und genau das ist auch gut so.

ES WIRD SCHWERER

Je weiter man im Spiel voranschreitet, desto weiter zieht auch der Schwierigkeitsgrad an. Irgendwann ist man sogar in der Lage, bis zu zwölf Soldaten in den Kampf zu schicken. Dadurch ziehen sich die Runden pro Mission weiter in die Länge, was aber auch bitter nötig ist, denn die außerirdische Bedrohung wird von Auftrag zu Auftrag größer und immer schwerer zu bekämpfen.

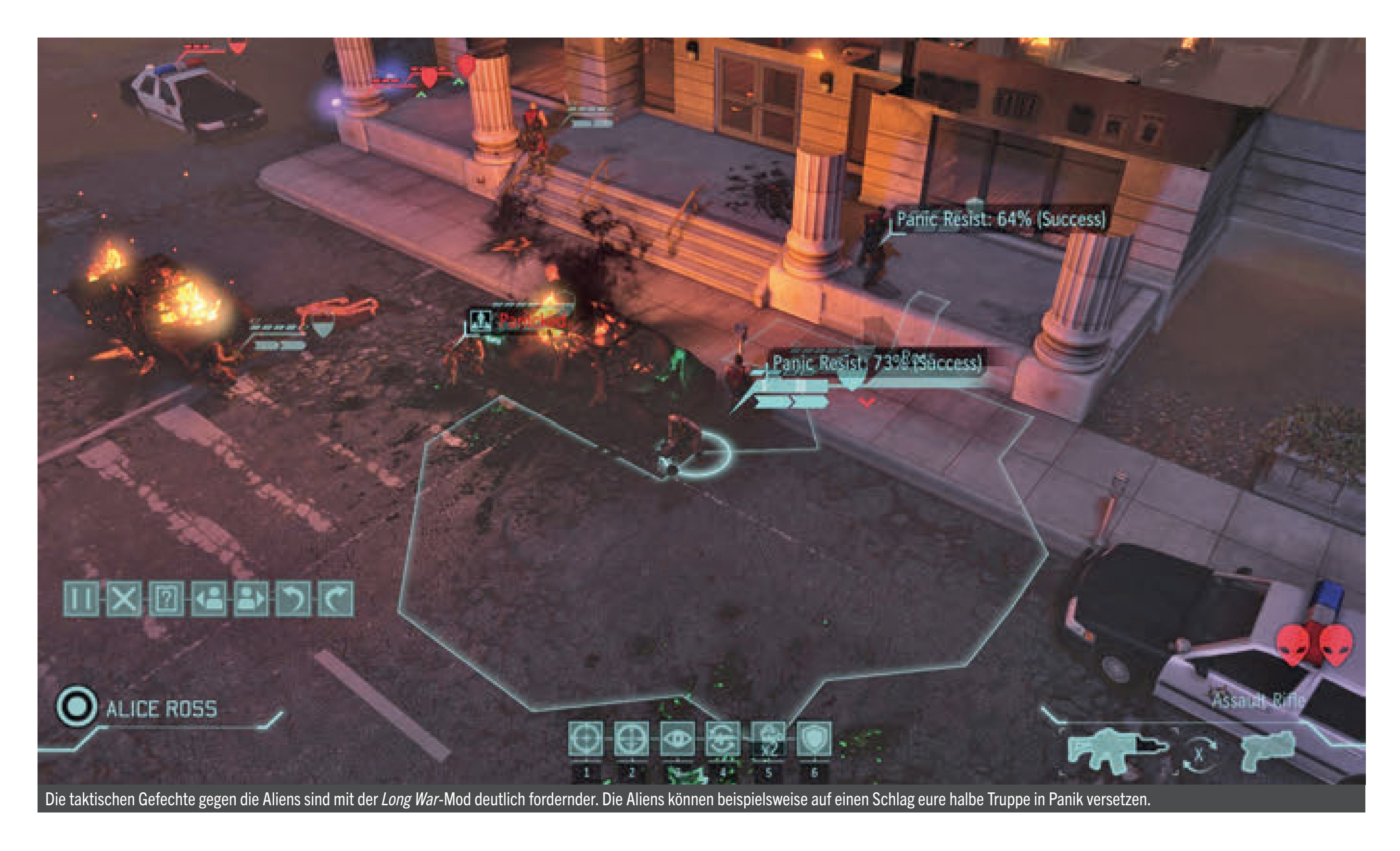
Auch außerhalb der Missionen hat sich einiges geändert. Eure Charaktere stellt ihr nun anhand der Klassen Infantry, Assault, Sniper, Scout, Gunner, Rocketeer, Medic und Engineer sowie den MEC-Klassen Valkyrie, Marauder, Jaeger, Pathfinder, Goliath, Archer, Guardian und Saburai zusammen, die über eigene Fähigkeiten verfügen, welche man natürlich auch trainieren und verbessern muss. Neue Perks wie Xenopsionics, Alien Biocybernetics, Pulse Lasers, Gauss Weapons and Advanced Aerospace Concepts und weitere gehören dazu, mit denen man seine Truppe noch weiter verbessern und individualisieren kann. Diese Fähigkeiten haben alle einen Sinn und vor jeder Mission muss gut überlegt werden, welchen Soldaten mit welchen Fertigkeiten man mit in den Kampf nimmt, denn diese Entscheidung kann über Sieg oder Niederlage entscheiden.

Diese Komplexität setzt sich auch in der Ausrüstung fort, die sich nun in fünf sogenannte Tiers unterteilt, wobei jeder Tier immer bessere Gegenstände mit sich bringt. Die Soldaten können auch befördert werden, was jeden einzelnen mit der Zeit unersetzbar macht. Die Beförderungen laufen im Vergleich zum Hauptspiel und Add-on etwas anders ab, da ihr immer zwischen drei verschiedenen Fähigkeiten wählen könnt, um den Kämpfer zu verbessern.

HALTET DIE ALIENS AUF!

Auch das zugrunde liegende Meta-Strategiespiel wird durch die Mod komplett überarbeitet. Die Aliens sammeln überall auf der Erde Rohstoffe und forschen nach neuen Technologien, was die XCOM-Organisation natürlich verhindern muss. Denn lässt man die Außerirdischen ungehindert ihrem Treiben nachkommen, dann verbessern diese sich ebenfalls, was die Missionen umso schwieriger macht. Auch die Außerirdischen können neue Fähigkeiten erlernen und ihre Attribute verbessern. Das kann zu prekären Situationen führen, wenn ihr beispielsweise zu lange gewartet habt und dann einem Trupp der grünen Männchen gegenübersteht, der mit euren Truppen kurzerhand den Boden aufwischt.

Von den Aliens eingenommene Länder lassen sich jetzt auch zurückerobern, indem ihr die Basen



Die taktischen Gefechte gegen die Aliens sind mit der *Long War*-Mod deutlich fordernder. Die Aliens können beispielsweise auf einen Schlag eure halbe Truppe in Panik versetzen.

der Aliens erobert. Zudem müsst ihr den Ländern des Rates mit Sondermissionen unter die Arme greifen, um an außerirdische Technologien zu kommen. Diese sind sehr wichtig, da ihr so mehr Chancen in den Kämpfen habt.

Man merkt schon, durch die *Long War*-Mod wird *XCOM* nicht nur fordernder, sondern auch länger. Es gilt, viel mehr Missionen zu absolvieren, bevor ihr die Kampagne beenden könnt. Dadurch spielen sich *XCOM: Enemy Unknown* oder das Add-on *Enemy Within* auch runder, was durch die zusätzlichen Missionen entsteht. Dabei handelt es sich aber nicht um neu designte Aufgaben mit neuen Maps und Geschichte, sondern um „Füller-Missionen", die auf dem Zufallsprinzip basieren, allerdings deswegen keinesfalls langweilig sind.

Noch mehr Taktik kommt auch dadurch ins Spiel, dass Soldaten nach jedem Einsatz zwingend rasten müssen, selbst wenn sie nicht verwundet sind – was aufgrund des Schwierigkeitsgrads schon kaum zu bewerkstelligen ist. Ihr müsst euch also doppelt gut überlegen, wen ihr mit auf welche Mission nehmt. Denn unter Umständen könnte genau der Soldat, den ihr für eine Mission braucht, gerade nicht zur Verfügung stehen, was fatale Folgen für den Ausgang des Auftrags haben kann. Es gibt also sehr viel zu bedenken, bevor ihr eine Mission startet. Nach wie vor gehört es aber auch zu euren Aufgaben, eure Basis immer weiter auszubauen. Das Geld dafür erhaltet ihr durch das erfolgreiche Absolvieren von Missionen. Nur durch eine gut ausgebaute Basis könnt ihr Forschung betreiben, eure Abfangjäger instand halten und eure Soldaten immer weiter verbessern.

NUR FÜR PROFIS

Die *Long War*-Mod für *XCOM: Enemy Unknown* und das Add-on *Enemy Within* kann man nur echten Strategie-Profis empfehlen. Alle, die mit dem Hauptspiel schon im einfachen Schwierigkeitsgrad Probleme hatten, werden mit dieser Modifikation wohl nicht glücklich und schieben Frust wegen des hohen Schwierigkeitsgrads und weil man Missionen oft mehrmals spielen muss. Doch *Long War* richtet sich auch gar nicht an diese Zielgruppe. Vielmehr möchten die Modder diejenigen Spieler erreichen, welche schon die Ur-Versionen *UFO: Enemy Unknown* und vor allem das noch härtere *XCOM: Terror from the Deep* vergöttert haben. Taktiker, die minutenlang vor jedem Zug überlegen, im Kopf genau durchgehen, wie die nächste Runde ablaufen könnte, Pläne aufstellen oder wo man die Soldaten am geschicktesten platziert. Und die, die auch einmal neu laden, um alles noch einmal durchzugehen, wenn eine Taktik nicht so aufgeht, wie man sich das gedacht hatte. Diese Spieler werden mit *Long War* ihre helle Freude haben und für die nächsten Wochen oder Monate in der fiktiven Welt von *XCOM* verschwinden. ❑

Info: nexusmods.com/xcom/mods/88


Mit der richtigen Taktik und mit viel Geduld schafft man es, die Aliens auszutricksen. Jeder Fehler, den die Außerirdischen begehen, muss ausgenutzt werden, um die Angreifer ausschalten zu können.

Gute Deckung ist das A und O bei einem Einsatz. Allerdings sollte man nicht zu viele Soldaten hinter einem Auto verschanzen, da die Aliens dieses in die Luft jagen können – mit fatalen Folgen für eure Jungs.



DIE MERKWÜRDIGEN URSPRÜNGE DER VIDEOSPIELE

Spiele im Wandel

Von: Michael Förtsch/Benedikt Plass-Fleßenkämper/Marc Brehme

Kaum ein Spiel erscheint wie ursprünglich geplant. Warum und wie verändern sich Spiele eigentlich während der Entwicklung?

Nichts ist so beständig wie der Wandel. Das ist eine recht dröge Binsenweisheit, die allerdings zutrifft wie kaum eine andere. Und das auch auf Videospiele. Denn kaum eines der bekannten Hochglanz-Games war einst so gedacht, wie wir es heute kennen. Sei es nun *Bioshock*, *Watch Dogs*, *Borderlands* oder *Remember Me* – allesamt schwirrten sie ihren kreativen Erschaffern ursprünglich in gänzlich anderer Form durch den Kopf. In einigen Fällen teilen sich die Idee und das fertige Produkt nicht mal das Genre, geschweige denn die Spielwelt oder ihren Helden. Wie kommt das?

Die Veränderung liegt in der Natur der Dinge. Das ist etwas, das schon jeder am eigenen Leib erfahren hat. Denn alles in unserer Umgebung wandelt sich stetig. In unserer Heimatstadt verschwinden ruinöse Gebäude und machen gläsernen Neubauten Platz. Armenviertel werden zu hippen Edelquartieren für Neureiche. Umgehungsstraßen durchziehen plötzlich einstige Ackerflächen. Auch wir selbst erfinden uns über die Jahre neu, ändern unseren Kleidungsstil, lernen dazu, passen uns unseren Freunden und dem Arbeitsplatz an. Manch Schulkamerad ist beim Klassentreffen kaum wiederzuerkennen. Und wer Fotos vom Einzug in die eigene Wohnung von vor wenigen Jahren mit dem jetzigem Erscheinungsbild vergleicht, wird kaum glauben, wie wenig sich die beiden gleichen. Ebenso ergeht es auch vielen Entwicklern mit ihren Spielen.

Tatsächlich machen Videospiele vom Zeitpunkt des Entwicklungsstarts bis zu ihrem endgültigen Erscheinen einen Prozess durch, der neue Ideen einfließen und alte verschwinden lässt. „Die Entwicklung moderner Videospiele braucht gerne mal einige Jahre. In dieser Zeit kann sehr, sehr viel passieren“, weiß etwa Randy Pitchford, Gründer von Gearbox Studios und Macher von *Brothers in Arms* und der *Borderlands*-Reihe. In so ziemlich jeder Phase der Entwicklung kann die Vision, die ein Designer in seinem Hirn zusammenwebt, kippen und sich in etwas anderes transformieren.

> „*Borderlands* hätte in die Hose gehen können.“

Das Traurige daran: Letztlich bleibt vielen Spielern nur das Endergebnis in Erinnerung. Etliches, das entwickelt und designt wurde, es aber nicht ins fertige Spiel schaffte, wird kaum jemand würdigen – aber das ist das, was die Schöpfer unserer Spiele leisten, um uns schließlich das Werk zu liefern, das uns heute so viel Freude bereitet.

„ICH HATTE ECHT SCHISS“

Tatsächlich wird heute kaum noch jemand beim Spielen von *Borderlands*, *Borderlands 2* oder beim Anblick der Screenshots und Bewegtbilder von *Borderlands: The Pre-Sequel* daran denken, dass das Original einst mit grimmiger Realo-Grafik angekündigt war. Als ein spielbares Weltraum-*Mad Max* auf Droge hatte Entwickler Gearbox Software sein Werk angepriesen und eben wie die filmische Inspiration sollte es auch ausschauen. Die ersten Bilder und Trailer zeigten zur Enthüllung im April 2007 statt knalliger Comic-Grafik bleiche Sandwüsten mit Gelbstich und silbern-fahl schimmernde Rostlauben, die an gigantischen Gruben-

baggern entlangzischen. „Wir hatten das ursprüngliche Design bewusst ausgewählt und waren überzeugt, es würde funktionieren“, erinnert sich Randy Pitchford.

Doch nach zwei Jahren der Entwicklung mochte die angestrebte Richtung nicht mehr so recht überzeugen. Einige Games mit einer ähnlichen Optik waren angekündigt, hinter denen deutlich mehr Geld und größere Namen als hinter *Borderlands* standen: *Rage* und *Fallout 3*! „Wir wollten und mussten auffallen, um wirklich wahrgenommen zu werden“, sagt Pitchford. Einer, der das Hadern mit der einstigen Design-Entscheidung mehr als alle anderen realisierte, das war Spiele-Designer Brian Martel. In aller Stille ließ er ein kleines Team einen kurzen Prototyp von *Borderlands* mit Comic-Grafik entwerfen – einfach weil er dachte, es sähe sicher cool aus. Als er das dann der Gearbox-Führung unter die Nase hielt, war diese begeistert! Prompt warf Martel die Designarbeit von drei Jahren über den Haufen. Das Motto: So wie die Konzeptzeichnungen ausschauen, soll auch das Spiel aussehen! Farbe statt Bleiche! Irrsinn statt Realismus!

„Das war ein großer Schritt und ganz ehrlich, ich hatte echt Schiss“, erinnert sich Pitchford an die Aktion, für die *Borderlands* von 2008 bis 2009 abtauchte. „Es gab schon Gerüchte, wir hätten die Entwicklung gestoppt.“ Von wegen! Das Radikal-Umstyling setzte jede Menge Kreativität frei. Statt nur die Optik zu ändern, driftete das gesamte Spiel in eine neue Richtung. Im Comic-Design schien nun möglich, was im grimmigen Realo-Look merkwürdig gewirkt hätte: heilende Kugeln, Sniper-Schrotflinten und vieles mehr. „Es war wie: Pfeift auf Regeln, lasst uns geilen Scheiß verzapfen“, erklärt der Gearbox-Gründer die gelöste Stimmung. Das Resultat: ein echter Überraschungserfolg und ein visuell einzigartiges Erlebnis. „Zu Anfang hätten wir nie gedacht, dass so etwas dabei herauskommen würde“, fasst Pitchford zusammen. „Es hätte alles tierisch in die Hose gehen können. Ist es aber nicht. Es war die beste Entscheidung, die wir treffen konnten.“

DRACULA IST BESSER

Auf einem Klassentreffen wäre *Borderlands* damit wohl das Mädel, das in der Schule das triste Mauerblümchen mimte und nun als punkige Schönheit bewundernde Blicke auf sich zieht. Allerdings kann sich ein Spiel natürlich mal mehr und mal weniger heftig verändern. Das kultige Parkour-Action-Game *Mirror's Edge* stand seinen Machern im *Battlefield*-Studio DICE angeblich visuell so klar vor Augen, dass sich Bilder aus frühen Stadien und dem Endprodukt stark gleichen. „Wir hatten ein definiertes Bild im Kopf“, kommentiert der Produzent Owen O'Brien. Also die stetige Rennerei, flüssige Bewegungen und natürlich die einzigartige Farbgebung der in Weiß, Rot und Blau gegossenen Metropole.

Allerdings: Sonst hat sich im Vergleich zum Ursprungskonzept schon etwas getan. Einst sollte nicht die hübsche Botin Faith die Heldenfigur geben, sondern ein männlicher Agent namens Porter, der des Öfteren mal die Waffe zieht. „Faith war ursprünglich einer der Charaktere, den wir für den Mehrspieler-Part geschaffen haben“, sagt O'Brien. „Wir fanden sie dann aber so toll, dass wir sie in den Mittelpunkt stellten und alles um sie herum erschufen.“ Eine toughe Entscheidung. Denn auch heute noch sehen viele Entwickler und Publisher in weiblichen Hauptcharakteren ein Risiko. Doch der Entwickler DICE genoss dank seiner erfolgreichen *Battlefield*-Serie bei EA Narrenfreiheit, um zu experimentieren. Und wer weiß, ob *Mirror's Edge* ohne Faith den prägenden Eindruck hinterlassen hätte, der es zum Spieler- und Kritikerliebling erhob.

Eine noch heftigere Helden-Entscheidung trafen aber einst die Macher von *Castlevania: Lords of Shadow*, das spanische Studio Mercury Steam. Die waren von Konami beauftragt worden, der etwas eingeschlafenen *Castlevania*-Serie neues Blut in die Adern zu pumpen. „Als wir angefragt wurden, um ein *Castlevania* zu entwickeln, war unser erster Gedanke, ein aufwendiges 3D-Remake des Originals mit Simon Belmont anzugehen“, erklärt David Cox, Produzent von *Castlevania: Lords of Shadow*. Doch ein Studio kann in der Regel nicht einfach so loslegen. Stattdessen müssen jene, die die Entwicklung finanzieren, mit einem Pitch – einem konkreten Vorschlag – davon überzeugt werden, dass das Spiel ein Erfolg werden könnte. Das ist in der Regel ein kurze Demo, eine Präsentation oder eine schriftliche Zusammenfassung.

„Als wir unseren Vorschlag dafür einreichten, machten wir ein kleines Video mit Simon in einem Schloss“, weiß Cox noch. Jedoch realisierte das Team schnell, dass diese Idee recht unkreativ und zu schnell geboren war. „Eigentlich möchte man doch, wenn man mit so einer legendären Serie arbeitet, etwas Eigenes und Neues beisteuern“, besinnt sich der Spieledesigner. So erdachte das Team die Prämisse, die eigentliche Hauptfigur der Serie, nämlich Dracula, in den Fokus zu rücken und zu zeigen, wie der ehemalige Monsterjäger selbst zum Monster und Schrecken der Menschheit mutiert. Das war die Idee wohin die Reise für die Entwickler gehen sollte.

Doch es wartete da noch ein Stolperstein. „Eigentlich hatten wir Konami ja etwas anderes versprochen“, gesteht Cox. „Das Geld, das uns zugesagt worden war, war eigentlich für ein etwas anderes Spiel.“ Allerdings versicherte sich das Team von Mercury Steam der Großartigkeit seines Einfalls. Dennoch ging's schwitzend und aufgeregt in ein Design-Meeting, in dem die erste Idee vom Tisch gewischt werden sollte. „Wir trafen uns dann und unterbreiteten unsere neue Vorstellung. Das war echt aufregend“, gesteht der *Castlevania*-Produzent. „Da war dann erst mal betretenes Schweigen. Man konnte hören, wie es in den Köpfen ratterte. Dann waren sie plötzlich total fasziniert und wollten mehr hören.“

> „Es ist niemals einfach, ein Feature loszulassen.“

WEG MIT DEM WASSER!

Nicht immer sind es jedoch große Entscheidungen, die ein Spiel zur Veränderung treiben. Manchmal stolpern auch Entwickler darüber,



Borderlands startete mit der Idee „*Halo* trifft *Diablo*“. Für das ursprüngliche Design ließen sich die Macher von *Mad Max* und *Blade Runner* inspirieren.

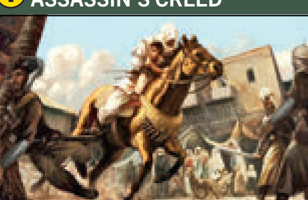


Aus einem ganz anderen Konzept ging am Ende *Thief* hervor. Es sollte ein Schwertkampfspiel werden, in dem man Tschernobyl-Zombies bekämpft.

GROSSER WANDEL, GROSSER ERFOLG

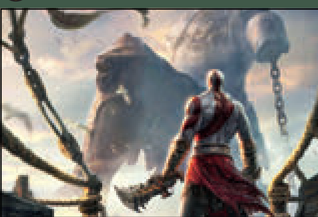
Quasi alle Videospiele machen während der Entwicklung einen Prozess durch, in dem sich große und kleine Facetten ändern. Mal zum Besseren, mal zum Schlechteren. Doch es ist so, dass wir einige große Serien und einflussreiche Videospiel-Klassiker erst einer solchen Wandlung verdanken. Andererseits: Manches Videospiel hatte auch in seiner Ur-Fassung sicher seinen Reiz, sodass wir es auch gerne vor seiner Generalüberholung gesehen und gespielt hätten.

1 ASSASSIN'S CREED



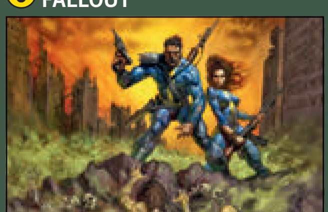
Fast hätte es die heute so erfolgreiche Serie *Assassin's Creed* nicht gegeben. Denn eigentlich war deren erster Teil lediglich als experimenteller Ableger der *Prince of Persia-Reihe* angedacht. Dahinter stand Designer Patrice Désilets, der mit einem kleinen Team für das Studio Ubisoft Montreal austüfteln sollte, wie man die traditionsreiche Serie mit frischen Ideen und im modernen Gewand auf die damals neuen Konsolen Playstation 3 und Xbox 360 heben könnte. Heraus kam etwas gänzlich Neues: Der Spieler sollte in die Rolle eines Assassinen schlüpfen, der einen jungen muslimischen Prinzen beschützen muss. Bekannte Serien-Spielelemente wie Attentate, Reiten und die versteckten Klingen waren in einem frühen Prototyp bereits vorhanden. Ubisoft entschied, das Projekt habe Potenzial, sei jedoch spirituell zu weit von *Prince of Persia* entfernt, weshalb daraus *Assassin's Creed* wurde.

2 GOD OF WAR



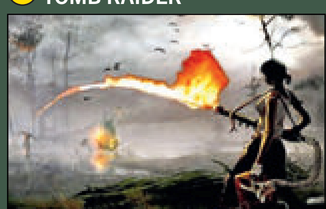
Der wütende Spartaner Kratos gehört wohl mittlerweile zu den bekanntesten Videospielheroen. Kein Wunder, sind doch seine aschfahle Haut und das rote Tattoo ebenso markant wie Marios Latzhose. Fast jedoch wäre der brutale Götter-Killer deutlich kinderfreundlicher ausgefallen. In der Vorproduktion des Games, das mal *God of War* werden sollte, erörterte das Team von Sony Santa Monica nämlich noch ganz andere Möglichkeiten. So stand etwa die Überlegung im Raum, ein Spiel im Pixar-Stil zu kreieren, das einen hysterischen Elfen als Helden hätte. Erst später wurde es düsterer. Dann waren unter anderem ein entlaufener Sklave und ein blinder Mönch, der ein kleines Baby beschützt, im Gespräch. Die Idee mit dem griechischen Krieger kam erst dem umstrittenen Designer David Jaffe, der eine Vorliebe für epische Göttersagen hat. Lediglich flinke Kämpfe waren von Anfang an das Novum des Spiels. Dass man jedoch letztlich Götter töten würde, daran hatte anfangs keiner gedacht.

3 FALLOUT



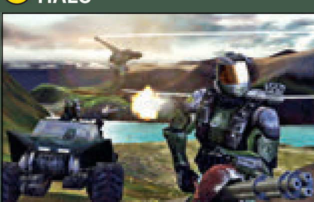
Die *Fallout*-Serie gehört zu den unbestrittenen Meilensteinen des Rollenspiel-Genres. Ihr Markenzeichen? Ganz klar, die von *Mad Max* inspirierte postapokalyptische Kulisse. Allerdings könnte das heute auch ganz anders ausschauen. Oder auch nicht, da die erste Eingebung der Macher für das Spiel, das schließlich als *Fallout* erschien, einfach zu irrsinnig für eine ganze Spielereihe gewesen wäre. Wie der Produzent Tim Cain nämlich auf der Game Developers Conference 2012 bekannt gab, sollte sich die Story eigentlich um einen Zeitreisenden drehen, der versehentlich den Affen tötet, aus dem sich die Menschheit entwickelt hätte. Als er zurück in unsere Gegenwart gerät, regieren Dinosaurier die Erde. „Wir waren drauf und dran, das zu machen", erklärte Tim Cain. Lediglich die Intervention der Kollegen habe ihn von der schrägen Idee abgebracht, was auch gut sei. Jedoch sagt Cain: „Ich frage mich, was wohl wäre, wenn wir dieses Spiel entwickelt hätten?"

4 TOMB RAIDER



Mit dem letzten *Tomb Raider* hat das Studio Crystal Dynamics Lara Croft eine Verjüngungskur spendiert. Als unerfahrenes Mädel muss sie sich auf einer Insel gegen Verrückte und Irrsinnige wehren. Doch Crystal Dynamics plante um 2009 in eine andere Richtung: Im einst *Tomb Raider*: *Ascension* genannten Konzept sollte Lara auf einer Geisterinsel stranden und ein Mädchen namens Izumi vor Geistern und Monstern beschützen. Später wurde das Mädel durch einen Affen und die Monster durch Kolosse und Riesen ersetzt, die durch das Playstation-2-Kultgame *The Shadow of Colossus* inspiriert waren. Sogar ein Pferd sollte Lara bekommen. Eigene Zweifel an der gruseligen Ausrichtung und eine Umfrage bei Spielern brachten die Macher auf den rechten Weg. Damit steht *Tomb Raider* in der Tradition des Originals von 1996: Eigentlich begann Lara-Schöpfer Toby Gard die Entwicklung mit einem männlichen Helden, bevor er dann zunächst Laura Cruise erfand, aus der dann die englische Dame Lara Croft wurde.

5 HALO



Schon im kommenden Jahr soll mit *Halo 5: Guardians* der neueste Teil der *Halo*-Saga für Xbox One erscheinen. Angesichts dessen denkt wohl kaum noch jemand daran, dass die Serie mit dem Master Chief vor Jahren auf einer Apple-Konferenz angekündigt wurde. Denn, ja, auch Halo war mal ganz anders. Als Entwickler Bungie die Arbeit daran begann, hatte er ein Echtzeitstrategiespiel mit Science-Fiction-Szenario im Sinn, quasi ein Spin-off seines Frühwerkes *Myth*. Erst später sattelte der Entwickler auf einen Third-Person-Shooter um, der dann von Steve Jobs als Mac-Game auf der MacWorld 1999 präsentiert wurde – denn grafisch war Halo seinerzeit wahnsinnig beeindruckend und damit ein gutes Werbemittel, vor allem da die Ringwelt äußerst lebendig und mit KI-Dinosauriern bevölkert war. Nur ein Jahr später kaufte Microsoft dann Bungie – und ließ das Spiel zum Xbox-Titel umbauen, wobei einige Ideen und Features wegfielen. Erst da wurde der Third- zum First-Person-Shooter.

dass sich ihr Projekt wie von selbst in eine Richtung bewegt, gegen die man sich nicht wehren kann. So ging es unter anderem den französischen Machern des Action-Adventures *Remember Me*. „Wir starteten mit einem Konzept, das sich um Gesellschaft und Technologie drehte", sagt Jean-Maxime Moris, Entwicklungsleiter von *Remember Me* und Gründer des Studios Dontnod. „Klar würde da auch die globale Erwärmung eine Rolle spielen." Daher sollte die Spielwelt eigentlich komplett unter Wasser stehen. Und da das in der aktuellen Stadt Neo-Paris keinen Sinn ergeben hätte, war das zu Beginn noch *Adrift* genannte Projekt erst in Sydney, dann in Tokio und San Francisco angesiedelt.

„Logisch, dass unsere Heldin da ein Fortbewegungsmittel brauchte. Da kamen Jetskis ins Spiel. Wobei: Eigentlich war es eher Wakeboarding", erklärt Moris. Ja, der Spieler wäre in *Remember Me* fast mit einem Surfbrett über überschwemmte Straßen gezischt, wobei er sich mit einem Elektro-Enterhaken von einem Jetski als Antrieb zum nächsten gehangelt hätte. „Es war eine coole Idee – sowohl was die Charakterisierung des Spiels als auch das Gameplay angeht", will Jean-Maxime Moris uns wissen lassen. „Als wir den Fokus dann jedoch auf die Digitalisierung von Erinnerungen legten, mussten wir Prioritäten setzen. Und das Wakeboarden gehörte für uns nicht dazu."

Eine Wahl, die den Entwicklern aber alles andere als leicht fiel. „Es war sehr, sehr schwierig", gibt der französische Studiogründer zu. „Wir sind sehr emotional bei den Dingen, an denen wir arbeiten. Es ist nie einfach, ein Feature loszulassen, das mehrere Monate in Arbeit war." Doch, wie Jean-Maxime Moris weiter erläutert, seien solche Entscheidungen bei der Arbeit an einem Spiel nötig: Man könne und dürfe sich nicht an allem festklammern, nur weil es Mühe gekostet hat und mit Hingabe erarbeitet wurde. Ein leitender Entwickler muss Härte beweisen und Schnitte vornehmen, wenn er überzeugt ist, dass das eine oder andere Element dem Spiel nicht zugute kommt, sondern es überfrachtet oder in dessen neuem Kontext nicht mehr sinnig erscheint.

Schon der große Denker Niccolò Machiavelli wusste: „Eine Veränderung bewirkt stets eine weitere Veränderung." So war es zunächst der sich verschiebende narrative An-

GLEICHES SPIEL, NEUER NAME?

Nicht immer müssen sich Videospiele während ihrer Entwicklung grundlegend ändern, um ihre Identität zu wandeln. Das geht auch anders. Nämlich wenn ein Game quasi unverändert bleibt, es aber einen neuen Namen bekommt und damit in einen neuen Kontext geschoben wird. So etwas passierte beim *Grand Theft* Auto-Konkurrenten *Sleeping Dogs*.



Das Open-World-Game vom Studio United Front Games entstand unter dem Titel *Black Lotus*. Die Geschichte eines Undercover-Ermittlers, der Schauplatz Hongkong, viel Nahkampf, all das stand quasi von Anfang an fest. „Wir wollten eigentlich eine ganz neue Reihe starten", verriet Dan Sochan bei einer Präsentation von *Sleeping Dogs* auf der E3. Nach einigen Jahren der Entwicklung erkannte der Publisher Activision in *Black Lotus* die perfekte Basis, um die eingeschlafene True Crime-Serie neu zu starten. Von da an hieß das Spiel *True Crime: Hong Kong*. „Sonst blieb alles so, wie es war", meint Sochan. „Sie fanden gut, was wir da auf die Beine gestellt hatten." Jedoch ließ Activision das Spiel kurz vor der Fertigstellung fallen, da man fürchtete, es würde sich nicht gut genug verkaufen. United Front Games suchte daher einen neuen Partner für den Vertrieb. Den fand man in Square Enix: Dort wurde das Game lediglich in *Sleeping Dogs* umbenannt und ein neues Cover entworfen. Ansonsten sei erneut alles so geblieben wie vom Entwicklerteam erdacht. „Charaktere, Orte, Gameplay blieb alles unangetastet", so Dan Sochan. „Unsere einstige Vorstellung und das, was es wurde, sind eigentlich genau das Gleiche."

satz, der *Adrift* – später *Remember Me* – in eine neue Richtung zog und damit wie bei einem Dominospiel eine Kettenreaktion einleitete: mehr Kampf, Erinnerungsmanipulation, Klettereinlagen und so weiter. „Es war eine lange und kurvenreiche Reise zu dem, was wir letztlich erschaffen haben", meint Moris. Doch das Ergebnis habe all die Mühsal, Entscheidungen und kreativen Paradigmenbrüche vollends wettgemacht. Allerdings ist die Reiseroute von *Remember Me* oder *Borderlands* lediglich der Weg zum Bäcker um die Ecke, wenn man die wahren Irrfahrten manch anderer Games und die Ursprünge großer Serien betrachtet …

DIE ODYSSEE

Regelrecht unglaublich scheint etwa der Ursprung von *Splinter Cell*, dessen letzte Auskopplung *Blacklist* im August 2013 erschien. Darin hetzt Sam Fisher fiesen Terroristen hinterher, die die Welt in die Knie zwingen wollen. Im Jahre 1999 trug die Basis für die heutige Spionage-Action-Reihe allerdings noch den Namen *The Drift*. Die hatte oberflächlich betrachtet so gar nichts mit dem heutigen Agenten-Abenteuer zu schaffen. Das Projekt war vom Studio Ubisoft New York als Third-Person-Shooter mit Retro-Zukunfts- und Steampunk-Design angesetzt, in dessen Welt die Erde zersplitterte und Städte nur noch in Form von fliegenden Inseln existierten.

Die Macher hatten sich jede Menge – seinerzeit revolutionäre – Spielmechaniken ausgedacht, unter anderem eine modular ausrüstbare Pistole, die Enterhaken und Mini-Kameras verschießen sollte und ein Visier mit Infrarot- und Wärmesicht-Modi bot. „Sie waren kreativ und visionär, aber ohne Plan", urteilt Maxime Béland, der aktuell die *Splinter Cell*-Saga betreut. Denn statt eines roten Fadens zu einem fertigen Spiel schienen die Entwickler einfach flüchtigen Eingebungen zu folgen. Das ziellose Werkeln und Basteln der Truppe führte mehrmals zum Beinahe-Ende des Projekts. Die Entwickler schafften es einfach nicht, all die Spielereien in ein Korsett zu zwängen.

Eher aus Not versuchte Ubisoft, das technische Sammelsurium daher den Inhabern der *James Bond*-Marke als mögliche Basis für ein Spiel anzudrehen. Vergeblich. Die Entwicklung wurde abgewürgt. So lag *The Drift* letztlich auf Eis. Erst knapp ein Jahr später entdeckte das Team von Ubisoft Montreal das gescheiterte Projekt als innovativen Zauberkasten, auf den man aufbauen könnte – und zwar gerade, als Ubisoft die Lizenz für den Tom-Clancy-Namen erwarb. Wieso nicht ein Spionage-Game entwickeln? Eine Art *Thief* mit NSA-Agenten und Spionage-Technik ganz nach Tom-Clancy-Art? *The Drift* bot mit jeder Menge passender Mechaniken alles, was man braucht. „Wer weiß, ob es *Splinter Cell* so je gegeben hätte?", fragt sich Béland heute. So führte das Scheitern des einen Spiels zum Entstehen eines komplett anderen Titels.

WANDEL IST FORTSCHRITT

Eine andere, aber dennoch ähnliche Geschichte hat auch das kultige *Portal 2* hinter sich. Denn dereinst sollte das zweite Ego-Rätsel-Shooter-Abenteuer von Chell und GlaDOS komplett ohne die beiden – und auch ohne Portale – auskommen. „Wir dachten: Wer braucht die schon?!", erklärte Chet Faliszek auf der Fachkonferenz Game Developers Conference 2012. „Klar, die Portale bilden den Titel des Spiels, aber wir waren der Meinung, darum sorgen wir uns dann später – irgendwann." Stattdessen wollte das Team eine neue und bis heute geheim gehaltene Spielmechanik namens „F-Stop" nutzen. Lediglich die Labore von Aperture sollten als Handlungsort bleiben – allerdings in einer Zeit vor GlaDOS' Alleinherrschaft.

> „Kein Spiel wird so erdacht, wie es erscheint."

Das Team selbst war von ersten spielbaren Prototypen begeistert. Die ersten Tester, die geladen waren, Probe zu spielen, allerdings nicht. Sie vermissten Chell und GlaDOS und fanden, die neue Spielmechanik passe nicht zum Spiel. Die Entwickler waren baff – erkannten aber, dass die Tester irgendwie recht hatten. „Wir mussten alles niederbrennen", sagt Chet Faliszek. „Dann packten wir einige Dinge wieder rein: Chell, GlaDOS und die Portale." Manchmal sind Entwickler so von ihrer Vision überzeugt, dass sie stoisch in eine Richtung arbeiten und vergessen, dass nicht nur sie, sondern auch die Spieler begeistert sein sollen. Und eben jene erwarten auch eine gewisse Erfahrung. Nicht zuletzt, wenn es sich um einen Nachfolger oder den Teil einer Serie handelt.

Wie Chet Faliszek meint, ist der Wandel eines Spiels zumeist weder ein Zeichen von schlechter Arbeit noch von Stümperhaftigkeit. „Kein Spiel wird so erdacht, wie es letztlich erscheint", sagt der Valve-Entwickler. „Das ist normal. Wenn man viel Zeit mit etwas verbringt, fallen immer wieder Dinge auf, die man ändern möchte … und manchmal muss man eben alles ändern." Es sei nicht so, dass Entwickler Konzepte, Charaktere und Gameplay aus Lust und Laune umbauen, sondern weil sie das Spiel verbessern wollen: „Meist ist's so, dass man Dinge rausschneidet und umbiegt, weil sie nicht so funktionieren, wie sie sollen. So einfach ist das."

Genau das zu können, das sei eine wichtige Fähigkeit eines guten Spieleentwicklers. Etwas, das auch die Videospielhistorie beweist: *Bioshock* auf einer Raumstation mit Glibber-Mutanten oder einer tropischen Insel mit Nazis? Hätte es beinahe gegeben. Doch Designer Ken Levine und seine Kollegen erkannten, dass eine Unterwasserstadt mit Verrückten doch wohl besser sei. Und *Watch Dogs*? Hier waren die Macher eigentlich drauf und dran, ein Rennspiel zu entwickeln – wo-


Dead Space startete angeblich als Reboot der *System Shock*-Reihe. Selbst *System Shock 2*-Designer Ken Levine äußerte diese Vermutung.


Splinter Cell: Conviction sollte sich eigentlich um den polizeilich gesuchten Ex-Agenten Fisher in einem Open-World-Washington drehen.

möglich ein *Driver*. „Es ist nicht so, dass *Watch Dogs* als *Watch Dogs* begann", sagte Laurent Detoc, Chef von Ubisoft Nordamerika. „Was passierte, war, dass ein Spiel abgebrochen wurde und aus dessen Teilen ein neues Spiel entstand."

MIT SCHEITERN ZUM ERFOLG?

Solche Geschichten vom Erfolg der Wagemutigen und Kreativen erzählen die Entwickler und Publisher von Videospielen gerne. Hier ließen Entwickler ihrem Bauchgefühl und der Evolution freien Lauf – und konnten Spieler damit begeistern, selbst wenn etwas anderes herauskam als geplant. Nicht immer sprechen Entwickler jedoch gerne über die Schlangenlinien, die ihre Entwicklungsprozesse nehmen. Sei es, weil das Endprodukt nicht begeistern konnte, die Macher selbst ihr Spiel nicht sonderlich mochten oder der Weg zum fertigen Spiel eine allzu schmerzliche Odyssee gewesen war – obwohl sich das Endergebnis durchaus sehen lassen kann.

Erst durch anonyme Quellen und eine tief gehende Recherche des US-Online-Magazins *Polygon* kam etwa zutage, dass der im August 2013 erschienene Taktik-Shooter *The Bureau: XCOM Declassified* eigentlich ganze acht Jahre in der Mache war. Erst sollte es ein Taktik-Game und dann ein Ego-Shooter werden. *Bioshock*-Entwickler Irrational Games hatte gar mitgewirkt und eine Revolutionsgeschichte erdacht, in der der Spieler als Rebell kämpft, nachdem die Aliens die Erde unterjocht haben. Letztlich angekündigt wurde im April 2010 jedoch ein *XCOM*, das gemeinsam von den Studios 2K Australia und 2K Marin entwickelt werden sollte und quasi die Vorgeschichte der Anti-Alien-Einheit erzählt.

„Das ist ein First-Person-Detektiv-Game", erklärten die Macher dazu auf der E3 2010. „*Akte X* und *The Thing* waren sicher eine Inspiration." 50er-Jahre-Setting, Held William Carter würde weniger kämpfen, sondern Proben sammeln, Relikte sicherstellen und bizarre Aufeinandertreffen mit Aliens überleben, um herauszufinden, was diese Kreaturen wollen. Dazu eine Optik, die gewollt kantig, abstrakt und im 50er-Jahre-Postkarten-Look daherkommt. Es sah faszinierend aus, das Team zweifelte allerdings schnell am Konzept und der Spielbarkeit. Es wollte eine klarere Mechanik und mehr Action – ein halber und letztlich ein fast kompletter Neustart des Projekts waren die Folge. „Wir haben es zu früh angekündigt", erklärte Story-Designer Erik Caponi später. Man habe etwas gezeigt, das noch nicht genügend durchdacht und ausgearbeitet war.

Das sichtbare Resultat, *The Bureau*, hat nur noch wenige Ansätze mit den einstigen Konzepten oder dem 2010 gezeigten *XCOM* gemein: Angesiedelt im Kalten Krieg, realistischerer Look und viel Ballerei mit taktischen Elementen sind nun vorherrschend. Atmosphäre, Stimmung? Komplett anders. Der erwartete UFO-Thriller ist es also nicht geworden. Schade, aber dennoch kann das Taktik-Spiel gefallen. „Wir wissen, dass der ursprüngliche Ansatz und der eigenwillige Look einige sehr angesprochen haben", meint Alyssa Finley, ehemalige Studio-Chefin von 2K Marin. „Aber alles hat sich weiterentwickelt und wir sind stolz darauf, was wir geschaffen haben."

ENDE GUT, ALLES GUT?

Videospiele sind letzten Endes ein wenig wie Kinder. Vom Zeitpunkt ihrer Geburt, dem Start ihrer Entwicklung, wandeln sie sich mehrfach und finden erst im Laufe der Jahre ihre Identität. Punk? Rowdy? Hippie? Oder Mamas Liebling? Es lässt sich nur selten sagen, was vom einstigen Gedanken an ein neues Spiel letztlich im fertigen Konstrukt aus Code, Grafik und Algorithmen erhalten bleibt. Denn irgendwie haben eben auch Videospiele manchmal ihren eigenen Kopf. So scheint es zumindest. Sie sind nicht immer brav, sondern oftmals widerspenstig und nur schwer zu verstehen. Und wenn sie erst die Pubertät erreichen, dann ist ihnen kaum noch beizukommen. Daher muss ein Entwickler Liebe und Härte beweisen, das Spiel quasi richtig erziehen, damit es auf den rechten Pfad gelangt.

Der Wandel sei nun einmal Teil einer Entwicklung, sagt *Remember Me*-Erfinder Maxime Moris von Dontnod. Die Arbeit an etwas, das anderen Menschen Freude und Unterhaltung bringen soll, ist eben auch mit Entbehrung, Stress, Wut und Irrwegen gepflastert. „Scheitern, sich verrennen und einsehen, dass man vielleicht über Monate auf dem Holzweg war, das gehört dazu", ergänzt Randy Pitchford, Vater der *Borderlands*-Serie. „Wenn das nicht so wäre, dann wären Videospiele und deren Entwicklung aber wohl auch eine verdammt langweilige Angelegenheit." ❏


Anfangs ging es darum, herauszufinden, wer der mysteriöse Feind ist. *Akte X*-Feeling, Adventure-Einschlag und wenig Geballer sollte es geben.


Portal 2 ohne Chell und Portal-Kanone? Schwer vorstellbar! Das fanden auch Probespieler. Daher stampfte Valve seine erste Idee schnell wieder ein.


14.10.14
BEST OF E3 2012
WINNER
Raven's Cry™
„Wer mit Ungeheuern kämpft, mag zuseh'n, dass er nicht dabei zum Ungeheuer wird. Und wenn du lange in einen Abgrund blickst, blickt der Abgrund auch in dich hinein."
- F. Nietzsche
www.ravenscry-game.com
Reality pump
Mac
PC DVD-ROM SOFTWARE
PS3
PS4
XBOX 360*
XBOX ONE*
TopWare INTERACTIVE
© Copyright 2012-2014 by TopWare Interactive AG. TopWare Interactive, Reality Pump, Raven's Cry and the related logos are registered trademarks of TopWare Interactive AG. "PlayStation", "PS3", and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks are property od their respective owners. All Rights Reserved.
*: Digital Versions only